

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA
SD N NGETAL KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN METODE
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**AGNIYAWATI
NIM. 07205244141**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan keterampilan Menulis Aksara Jawa SD N Ngetal kelas V dengan Menggunakan Metode Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji.



Yogyakarta, 13 Juni 2014
Pembimbing I

Dr. Suwardi, M. Hum

NIP. 19640403 199001 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa SD N Ngetal Kelas V dengan Menggunakan Metode Tipe *Temas Games Tournaments* (TGT)” yang disusun oleh Prima Agniyawati, NIM 07205244141 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Juni 2014 dan telah dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Drs. Hardiyanto, M.Hum	Ketua Penguji		24 Juni 2014
2	Venny Indria Ekowati, S.Pd., M.Litt	Sekretaris Penguji		23 Juni 2014
3	Drs. Mulyana, M.Hum	Penguji Utama		24 Juni 2014
4	Dr. Suwardi Endraswara, M.Hum	Penguji Pendamping		23 Juni 2014

Yogyakarta, 26 Juni 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agniyawati
NIM : 07205244141
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa
SD N Ngetal Kelas V dengan Menggunakan
Meode Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Yogyakarta atau perguruan tinggi lain, kecuali bagian - bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah yang benar. Jika ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 13 Juni 2014
Yang Menyatakan,



Agniawati
NIM. 07205244141

HALAMAN MOTTO

“Jadilah orang yang berguna dan bermanfaat dalam kehidupan”

“Menjadi insan cendekiawan dan beriman kepada ALLAH SWT”

“Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin”

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku Bapak Wasono dan Ibu Kartinem yang telah membimbing, mendidik, mengarahkan, dan memberi dukungan, juga kakak tercinta Heni Yudiwati, S.Pd. Sd, terima kasih atas kasih sayang dan doa tulus yang selalu mengalir untukku.

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA
SD N NGETAL KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN METODE
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)**

Oleh :

**AGNIYAWATI
07205244141**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa SD N Ngetal kelas V dengan menggunakan metode Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Metode TGT ini adalah salah satu tipe metode penelitian kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa dan terdapat unsur permainan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis aksara Jawa siswa.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Ngetal Tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua (2) siklus, karena dengan 2 siklus sudah kelihatan nyata hasil dan sudah sesuai yang diharapkan, jadi tidak perlu siklus III. Setiap siklus terdiri atas empat kemampuan kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data diperoleh melalui pengamatan, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah metode pembelajaran metode Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa pada kelas V SD N Ngetal. Hasil tersebut dapat didukung oleh keterampilan menulis siswa pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa sebesar 20%

Kata kunci: Keterampilan menulis, aksara Jawa, metode TGT

KATA PENGANTAR

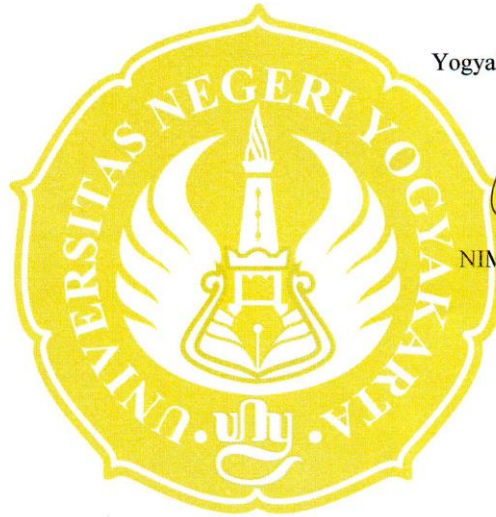
Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, karunia dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Kelas V dengan Menggunakan Metode Tipe *Teams Games Tournamens* (TGT)”.

Penulisan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik karena bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M. Pd selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
3. Bapak Dr. Suwardi Endraswara, M. Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah dan selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bantuan untuk segera menyelesaikan laporan skripsi ini.
4. Drs. Hartanto Utomo selaku dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
5. Widodo, S. Pd selaku guru kelas SD N Ngetal , yang sangat membantu dan memberi banyak masukan tentang penelitian ini hingga terselesainya laporan ini.
6. Buat kedua orang tuaku Bapak Wasono dan Ibu Kartinem juga kakakku tercinta tercinta yang telah memberikan bantuan baik material maupun spiritual selama ini.

7. Kakak tercinta Heni Yudiwati, S. Pd, Sd yang telah memberikan motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu sehingga terlaksananya penelitian ini beserta laporan skripsinya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini sangat jauh dari sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga tulisan ini membawa manfaat sebagaimana mestinya. Amin.



Yogyakarta, 13 Juni 2014

Penulis

Agniyawati
NIM. 07205244141

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Keterampilan Menulis.....	6
2. Pedoman Penulisan Aksara Jawa.....	8
3. Karakteristik Anak Kelas V SD	19
4. Macam-Macam Pembelajaran Kooperatif	19
5. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	20
6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperaif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	24
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis Tindakan	27

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Desain Penelitian.....	28
	B. Setting Penelitian	30
	C. Subyek dan Obyek Penelitian	30
	D. Teknik Pengumpulan Data	31
	E. Instrumen Penelitian.....	32
	F. Prosedur Peneliian.....	34
	G. Keabsahan Data.....	40
	H. Teknik Analisis Data.....	41
	I. Kriteria Keberhasilan	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Setting Penelitian	44
	B. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan.....	45
	C. Hasil Penelitian	47
	1. Hasil Survey Pra Tindakan.....	48
	2. Siklus I	48
	3. Siklus II	62
	D. Pembahasan Hasil Penelitian	71
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	81
	B. Saran.....	81
	DAFTAR PUSTAKA	83
	LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Fasilitas Bangunan SD N Ngetal.....	44
Tabel 2. Daftar Nilai Pra Tindakan.....	47
Tabel 3. Pembagian Kelompok Siklus I.....	52
Tabel 4. Lembar Skor Game Siklus I.....	53
Tabel 5. Lembar Skor Turnamen Siklus I.....	55
Tabel 6. Daftar Nilai Siklus I.....	56
Tabel 7. Prosentase Keterampilan Menulis Siswa Pada Siklus I.....	59
Tabel 8. Pembagian Kelompok Siklus II.....	52
Tabel 9. Lembar Skor Game Siklus II.....	53
Tabel 10. Lembar Skor Turnamen Siklus II.....	55
Tabel 11. Lembar Skor Meja Turnamen II.....	56
Tabel 12. Daftar nilai Siklus II.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	
1a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	84
1b. Games I Peranyaan Tantangan.....	98
1c. Turnamen I Cerdas Cermat Kelompok.....	101
1d. Penilaian Hasil Siklus I.....	102

	Halaman
Lampiran 2	
2a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	104
2b. Games II Soal Amplop.....	118
2c. Turnamen II Cerdas Cermat Barisan.....	1121
2d. Penilaian Hasil Siklus II.....	126

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Kerangka berpikir.....	26
Gambar 2. Desain Penelitian Model Kurt Lewin.....	29
Gambar 1. Diagram Peningkatan Indikator Keterampilan Siswa	79
Gambar 1. Diagram Peningkatan Keterampilan Siswa.....	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah suatu sistem simbol lisan dan tulisan yang bersifat abriter yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat untuk berkomunikasi. Fungsi umum bahasa adalah sebagai alat komunikasi, karena itu bahasa seseorang dapat mencerminkan pola pikir orang tersebut dalam melakukan komunikasi. Semakin mampu seseorang dalam berbahasa, maka semakin runtut serta sistematis pula pola pikirnya. Kemampuan berbahasa hanya dapat dilakukan dengan latihan, pemahaman, ketelitian, dan pengalaman. Melatih kemampuan berbahasa berarti pula melatih kemampuan berpikir seseorang.

Secara umum kemampuan berbahasa terdiri atas empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada dasarnya empat kemampuan tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Karena hanya dapat diperoleh dengan urutan yang teratur. Dimulai dari belajar membaca dan yang terakhir adalah belajar menulis.

Menulis merupakan salah satu dari empat kemampuan berbahasa. Menulis merupakan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung karena tanpa bertatap muka dengan teman bertutur. Kemampuan menulis tidak diperoleh dengan tiba-tiba, melainkan dengan adanya latihan secara teratur, salah satunya adalah dalam menulis Aksara Jawa

Dalam pembelajaran Bahasa Jawa siswa dituntut untuk menguasai standar kompetensi yaitu : 1) menyimak, yaitu dapat menyimak dan memahami berbagai secara lisan dalam berbagai ragam Bahasa Jawa; 2) berbicara, yaitu dapat mengungkapkan ide, gagasan, dan pikiran secara lisan dalam berbagai ragam tingkat tutur dalam Bahasa Jawa; 3) membaca, yaitu dapat membaca dan memahami wacana dalam Aksara Latin maupun Aksara Jawa; 4) menulis, yaitu dapat menuliskan ide, gagasan, dan pikiran dalam wujud bahasa dan tulisan Jawa, serta 5) apresiasi sastra maupun non sastra dalam kerangka budaya Jawa. (Diknas, 2005: 3).

Berdasarkan uraian diatas tersebut, bahwa lembaga pendidikan khususnya Sekolah Dasar mempunyai tanggung jawab yang berat untuk membimbing siswa dalam mempelajari Bahasa Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya dalam menulis Aksara Jawa di sekolah cenderung monoton, sulit, dan membosankan. Dalam kenyataannya, siswa kurang bersemangat jika mendapat materi menulis Aksara Jawa.

Selama ini pembelajaran menulis Aksara Jawa di SD N Ngetal belum maksimal. Hal itu disebabkan guru SD N Ngetal dalam menyampaikan pembelajaran menulis Aksara Jawa masih menggunakan metode tradisional, yaitu guru menulis di papan tulis, lalu siswa ditugasi untuk menulis. Metode tersebut kurang menarik minat siswa dalam belajar menulis Aksara Jawa.

Untuk mengatasi hal-hal tersebut hendaknya guru lebih kreatif untuk memberi motivasi kepada siswa. Guru hendaknya dapat dapat berinovasi terutama dalam hal metode dan media pembelajaran. Apalagi saat ini telah

banyak perkembangan mengenai metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan. Satu hal yang penting dalam memilih metode dan media pembelajaran yaitu guru harus menguasai metode dan media yang digunakan, dan guru juga harus mengenal serta dapat menggunakan metode yang dipilih.

Salah satu alternatif yang dapat dipilih untuk meningkatkan kemampuan menulis Aksara Jawa adalah dengan menggunakan metode *Tipe Teams Games Tournamets (TGT)*. Metode *TGT* ini adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa dan terdapat unsur permainan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar yang sangat tertarik dengan permainan. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran *TGT* ini dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa bagi siswa SD.

Berdasarkan uraian di atas, maka timbul keinginan penulis untuk membuat penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Kelas V SD N Ngetal dengan Menggunakan Metode *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi masalah yang timbul adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis Aksara Jawa pada umumnya masih bersifat tradisional dan kurang bervariasi sehingga siswa cepat merasa bosan.
2. Kurangnya minat belajar siswa dan kemampuan siswa dalam menulis Aksara Jawa.
3. Kurangnya pemakaian media pembelajaran Bahasa Jawa khususnya dalam menulis Aksara Jawa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, dapat diketahui bahwa cakupan masalah dalam penelitian masih terlalu luas. Sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Adapun masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Kelas V SD N Ngetal dengan Menggunakan Metode *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu Bagaimana peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Kelas V SD N Ngetal dengan Menggunakan Metode *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas VI dalam pelajaran menulis aksara Jawa di SD N Ngetal.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang metode *TGT* dan menambahkan kemampuan menulis khususnya dalam menulis aksara Jawa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa lebih mudah memahami materi pada pelajaran menulis aksara Jawa sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan prestasi belajar.

b. Bagi guru

Dapat meningkatkan kualitas mengajar melalui inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pelajaran menulis aksara Jawa.

c. Bagi SD N Ngetal

Hasil penelitian dapat di pakai oleh Guru di SD N Ngetal sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan keterampilan dan prestasi belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut pendapat Saleh Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Menurut Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi (1999: 159), keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahas tulis.

Menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 3), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Sedangkan menurut Byrne (Haryadi dan Zamzani, 1996: 77), keterampilan menulis karangan atau mengarang adalah menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat

yang dirangkai secara utuh dan jelas sehingga dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Menurut pendapat Burhan Nurgiyantoro (2001: 273), menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa.

Atar Semi (1993: 47), mengartikan keterampilan menulis sebagai tindakan memindahkan pikiran dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang. Senada dengan pendapat tersebut, menurut Harris (Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi, 1999: 276) keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan ide, pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis. Menulis merupakan aktivitas pengepresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan ke dalam lambang-lambang kebahasaan.

Sedangkan menurut Suparno dan Mohammad Yunus (2008: 1.3), menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media atau alatnya. Dalam komunikasi tulis setidaknya terdapat empat unsur yang terlibat yaitu (1) penulis sebagai penyampai pesan, (2) isi tulisan atau pesan, (3) saluran atau medianya berupa tulisan dan (4) pembaca sebagai penerima pesan.

Menurut The Liang Gie (2002:3), keterampilan menulis adalah keterampilan dalam pembuatan huruf, angka, nama, suatu tanda bahasa apapun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu. Sedangkan mengarang adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

Ciri-ciri atau tanda-tanda kemampuan menulis aksara Jawa siswa yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu.

- a. Siswa mampu memahami dan menuliskan simbol-simbol aksara Jawa yaitu dari aksara *legena*, *sandhangan* dan *pasangan*.
- b. Siswa mampu memahami ejaan dan lafal aksara Jawa.
- c. Siswa mampu memahami bentuk-bentuk tanda baca pada aksara Jawa.

2. Pedoman Penulisan Aksara Jawa

Aksara Jawa (*carakan*) yaitu huruf yang bersifat silabis yaitu setiap huruf mewakili satu suku kata. Keseluruhan aksara Jawa terdiri dari 20 huruf yang masih *legena* atau belum dilekati *sandhangan*. Urut-urutan aksara Jawa ini disebut *dentawyanjana*, yang berasal dari kata *denta* (gigi) dan kata *wyanjana* yang berarti aksara. Padmosoekotjo dalam buku

Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa (1989: 13-52)

menjelaskan pedoman menulis aksara Jawa adalah sebagai berikut.

a. Aksara Jawa (*legena*) dan Pasangannya

Keseluruhan aksara Jawa *legena* dan pasangannya yang berjumlah 20 buah adalah sebagai berikut.

Nama Aksara	Aksara Pokok	Aksara Pasangan	Pemakaian
Ha	AH	a[rkH[rk\ aréK-arék
na	NNN	nnemNns\ nanem nanas
ca	CC	c[lonCmt\ calon camat
ra	RR.	rgfRbi ragad rabi
ka	KK.....	kpukKps\ kapuk kapas
da	FF.....	d[fosFmel\ dados damel

ta	TT.....	tbetTtu tabet tatu
sa	SS	sbenSsi saben sasi
wa	WW.....	wsisWier wasis wicara
la	LL...	mnukLn= manuk lanang
pa	PP	p[nnPri panén pari
dha	DD	dnD= Dhandhang
ja	JJ	j=gelJgu= janggal jagung
ya	YP	ykinYekTi yakín yekti
nya	VV	vbutVw nyabut nyawa
ma	MM	mnukMv/ manuk manyar
ga	GG	ggkGlk\ gagak galak
ba	BB	bkulBtik\ bakul bathik

tha	QQ	knQil\ kanthil
nga	ZZ.....	njkZ[so ngajak ngaso

b. *Sandhangan Aksara Jawa*

Sandhangan adalah penanda yang dipakai untuk mengulang atau menambah bunyi aksara atau pasangan. *Sandhangan aksara Jawa* berjumlah 12 buah. *Sandhangan aksara Jawa* terbagi menjadi tiga, yaitu.

1. *Sandhangan Swara*

Sandhangan swara berfungsi untuk mengubah bunyi vokal suatu aksara *legena/carakan* jika dipasangkan dengan *sandhangan swara*. *Sandhangan swara* ada 5 buah, yaitu:

a. *Wulu (...i...)*

Wulu dipakai untuk melambangkan vokal *i* dalam suatu kata.

Sandhangan wulu ditulis di atas bagian akhir aksara

Contoh:

siji siji

b. *Pepet* (.....e.)

Pepet dipakai untuk melambangkan vokal $\hat{e}/\Theta/$ di dalam suku kata. *Pepet* ditulis di atas bagian akhir aksara.

Contoh:

seg : sêga

Pepet tidak dipakai untuk menuliskan suku kata $r\hat{e}$ dan $l\hat{e}$ yang bukan sebagai pasangan. Suku kata $r\hat{e}$ yang bukan pasangan, dilambangkan dengan *pa cerek* dan $l\hat{e}$ yang bukan pasangan, dilambangkan dengan *nga lélêt*.

c. *Suku* (....u)

Suku digunakan untuk melambangkan bunyi vokal *u* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata, atau vokal *u* yang tidak ditulis dengan aksara *swara*.

Contoh:

tuku buku tukubuku

luru kupu lurukupu

d. *Taling* ([...])

Taling dipakai untuk melambangkan bunyi vokal \acute{e} atau \grave{e} yang tidak ditulis dengan *aksara swara é* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata.

Contoh:

réné dhéwé [r][n][d][w

satè s[t

e. *Taling tarung* ([...o]

Taling tarung dipakai untuk melambangkan bunyi vokal “o” yang tidak ditulis dengan *aksara swara* “o” yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata.

Contoh:

loro [lo[ro

bodho [bo[do

2. *Sandhangan Panyigeg Wanda*

Sandhangan panyigeg wanda adalah sandhangan yang berfungsi untuk menutup suku kata. Ada 4 jenis *sandhangan panyigeg wanda*, yaitu :

a. *Wignyan* (... h)

Wignyan adalah pengganti *sigegan ha*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *h* penutup suku kata.

Contoh:

gabah gbh

wadhah wdh

b. *Layar* (..../....)

Layar adalah pengganti *sigegan ra*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *r* penutup suku kata.

Contoh:

pasar ps/

kabar kb/

c. *Cecak* (....=....)

Cecak adalah pengganti *sigegan nga*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *ng* penutup suku kata.

Contoh:

jurang jur=

bawang bw=

d. *Pangkon* (.....\)

Pangkon digunakan sebagai penanda bahwa aksara yang diberi pasangan *pangkon* itu merupakan aksara mati atau aksara konsonan penutup suku kata.

Contoh:

sikil sikil\

wedhus wedus\

3. *Sandhangan Wyanjana*

Sandhangan Wyanjana merupakan *sandhangan* yang diucapkan bersama huruf yang diberi *sandhangan*. Ada tiga jenis *sandhangan pambukaning wanda*, yaitu:

a. *Pengkal* (....-)

Pengkal berfungsi sebagai pengganti huruf “ya”. *Pengkal* ditulis segaris dengan huruf yang akan diberi *sandhangan*.

Contoh:

kyai k-ai

b. *Cakra* (.....])

Cakra berfungsi sebagai pengganti huruf “ra”. *Cakra* ditulis segaris dengan huruf yang akan diberi *sandhangan*.

Contoh:

krama k]m

c. *Keret* (.....})

Keret berfungsi sebagai pengganti huruf “re”. *Pengkal* ditulis segaris dengan huruf yang akan diberi *sandhangan*.

Contoh:

kreteg k}teg\

3. **Karakteristik Anak Kelas V SD**

Piaget (dalam Dwi, 2004 : 41) mengemukakan bahwa masa umur 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret, yaitu kemampuan berfikir secara logis meningkat. Anak mampu mengklasifikasikan, memilih, mengurutkan, dan mengorganisasikan fakta untuk menyelesaikan masalah. Mereka mulai mengerti situasi yang berbeda secara simultan. Sementara itu Amin (dalam Dwi, 2004 : 41) menyatakan bahwa fase perkembangan pada usia 11-13 tahun dinamakan fase konkret karena pikiran anak-anak terbatas pada obyek yang mereka jumpai dari pengalaman-pengalaman langsung.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diketahui bahwa karakteristik siswa SD kelas V (11-13 tahun) anak memasuki fase perkembangan. Fase perkembangan yang dinamai fakta operasional konkret, yaitu kemampuan berfikir logis meningkat namun pikiran anak terbatas pada obyek-obyek yang mereka jumpai dari pengalaman

langsung. Untuk membantu pemahaman akan sesuatu, khususnya dalam pembelajaran menulis aksara Jawa maka diperlukan metode pembelajaran yang dalam dunia pendidikan disebut metode pendidikan.

4. Macam-macam Pembelajaran Kooperatif

Terdapat lima macam pembelajaran kooperatif (Slavin, 1995:4-8) diantaranya adalah :

- a. *Jigsaw*
- b. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*
- c. *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*
- d. *Teams Games Tournaments (TGT)*
- e. *Teams Accelerated Instruction (TAI)*

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Pemilihan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih baik untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas dibandingkan dengan metode kooperatif yang lain karena metode *TGT* memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas tanpa harus ada perbedaan status, agama, jenis kelamin, tingkat kepandaian dan lain-lain. Dalam *TGT* siswa diminta untuk bekerja di dalam kelompok yang terdiri dari unsur yang berbeda sehingga masalah-masalah yang disebabkan adanya perbedaan dapat diminimalis dan dapat diatasi. Dalam pembelajaran kooperatif strategi *TGT*

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Untuk itu peneliti tertarik untuk menggunakan pembelajaran kooperatif model *TGT* sebagai salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru untuk membelajarkan siswanya untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan cara saling kerja sama antar siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi maupun kemampuan akademik rendah untuk memahami materi guna mencapai suatu tujuan bersama. Memungkinkan siswa untuk lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sebagai berikut (Slavin, 1995: 84-88).

1. Presentasi Kelas

Materi yang akan dipelajari dalam kegiatan belajar mengajar dijelaskan oleh guru. Penjelasan materi ini dapat dilakukan dengan metode ceramah, diskusi atau metode yang lainnya. Selama guru menyampaikan materi, siswa harus memperhatikan. Hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi dan mengerjakan soal-soal pada kegiatan belajar kelompok nantinya. Presentasi materi oleh guru menurut Slavin (1995:77) mencakup tiga hal yaitu pendahuluan, pengembangan, dan memandu latihan.

2. Kelompok (*Teams*)

Siswa dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan siswa. Selama kegiatan kelompok berlangsung, masing-masing anggota kelompok bertugas mempelajari materi atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru pada lembar latihan dan membantu teman satu kelompok menguasai materi pelajaran tersebut.

Hal pertama yang perlu dilakukan guru sebelum memulai kegiatan belajar kelompok adalah menjelaskan bahwa ada beberapa sikap yang perlu diterapkan kepada siswa agar kerja sama dalam kelompok dapat berjalan dengan efektif. Pada waktu diskusi, seluruh anggota kelompok hendaknya berbicara dengan suara pelan, tidak boleh meninggalkan tugas selama bekerja dalam kelompok, mendiskusikan jawaban secara bersama-sama, jika ada pertanyaan hendaknya bertanya dahulu pada teman lain dalam kelompoknya sebelum bertanya pada guru, membantu teman lain yang mengalami kesulitan. Selama siswa belajar dalam kelompok, sebaiknya guru berkeliling kelas, memuji pekerjaan siswa, memonitor pekerjaan siswa dan jalannya belajar kelompok.

3. Permainan (*Games*)

Permainan ini dirancang untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti kelas presentasi dan belajar dalam kelompok. Di mana permainan ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi sewaktu guru menyajikan materi dan latihan kelompok.

Permainan dilakukan di meja turnamen oleh wakil dari masing-masing kelompok.

Permainannya adalah pertanyaan dinomori pada selembarnya kertas, seorang siswa mengambil nomor kartu dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang diambil itu kemudian mencocokkan jawaban bersama-sama dengan teman dalam satu meja turnamen. Sebagai suatu aturan tantangan, penantang mengizinkan penantang lain untuk menjawab pertanyaan.

4. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen dalam hal ini adalah suatu pertandingan antar anggota-anggota kelompok yang berbeda. Turnamen diadakan sesudah guru menyajikan materi dan siswa belajar dalam kelompok. Pada awal turnamen, guru menugaskan siswa untuk pindah pada suatu meja turnamen yang sudah ditentukan sebelumnya, penentuan meja turnamen dalam penelitian ini didasarkan pada pengamatan oleh guru kelas dan hasil dari tes sebelumnya.

Jalannya turnamen sebagai berikut, para siswa yang berada di meja turnamen secara bergantian mengambil nomor kartu (pengambilan nomor kartu berdasarkan urutan yang telah disepakati bersama) dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor kartu yaitu pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Apabila siswa yang mengambil nomor kartu tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pertanyaan bisa dilempar ke teman yang lain dalam satu meja turnamen

sesuai dengan urutan yang telah disepakati, dan yang benar dalam menjawab pertanyaan berhak menyimpan kartu itu. Kartu yang telah didapat nantinya yang akan dijadikan skor untuk penghargaan kelompok.

5. Penghargaan Kelompok

Kelompok mendapatkan sertifikat penghargaan atau bentuk penghargaan lainnya sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pemberian penghargaan tiap kelompok dapat ditentukan berdasarkan skor kelompok yang didapat dengan menjumlah poin yang didapat pada skor lembar permainan setiap anggotanya, dan kemudian dicari skor rata-rata.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) memiliki komponen penting yang saling berhubungan. Komponen-komponen dalam pembelajaran kooperatif *TGT* tersebut ialah 1) Presentasi kelas, 2) Kelompok, 3) Permainan, 4) Turnamen dan 5) Penghargaan kelompok

6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*:

1. Siswa tidak terlalu tergantung pada guru
2. Siswa lebih percaya diri untuk berpikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dengan siswa lain

3. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain
4. Menumbuhkan sikap respon terhadap orang lain
5. Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial

Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

1. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk melaksanakan pembelajaran *TGT*
2. Siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat dengan siswa yang berkemampuan kurang
3. Memerlukan kerja keras dalam memadukan kemampuan individu siswa dengan kerjasamanya
4. Menciptakan kondisi saling memberi pemahaman antar siswa, bisa timbul pemahaman yang berbeda dengan apa yang diharapkan.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang bisa dijadikan acuan dalam penelitian adalah penelitian tentang Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mengelola Pertemuan/Rapat Kelas X AP SMK N I Tempel Yogyakarta. Penelitian tersebut memang tidak sepenuhnya sama dengan penelitian ini. Jumlah populasi dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas V SD N Ngetal Seyegan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes penguasaan kata.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan ada perbedaan prestasi yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

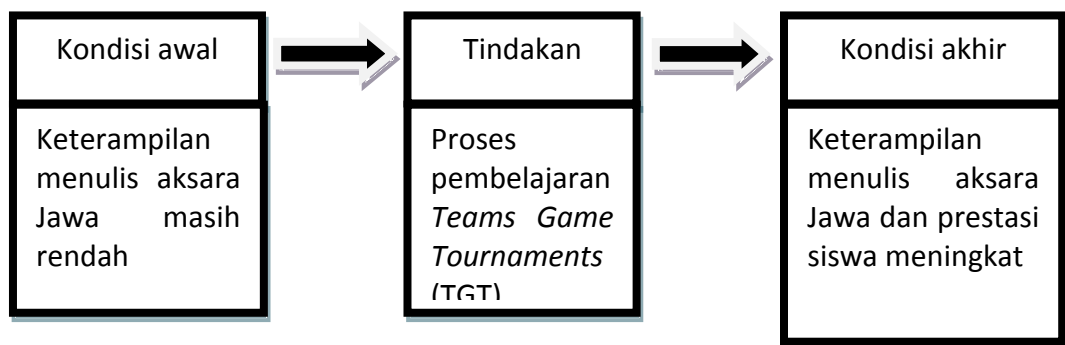
Menulis merupakan salah satu dari empat kemampuan berbahasa yang diajarkan di sekolah, termasuk di Sekolah Dasar. Kemampuan menulis sangat penting artinya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan menulis perlu ditingkatkan untuk memperlancar komunikasi secara tertulis. Semakin baik kemampuan menulis seseorang, maka semakin baik pula pola pikirnya.

Aktivitas menulis, termasuk menulis menggunakan aksara Jawa adalah salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai dengan pembelajaran menulis aksara Jawa. Pembelajaran menulis aksara Jawa yang dilakukan di Sekolah Dasar termasuk SD N Ngetal masih menggunakan metode yang tradisional dan belum memanfaatkan metode pembelajaran. Cara tersebut kurang menarik minat siswa belajar dalam menulis aksara Jawa.

Langkah yang diperlukan untuk mengatasi hal-hal tersebut hendaknya guru lebih kreatif untuk memberi motivasi kepada siswa. Guru hendaknya dapat berinovasi terutama dalam hal metode dan media pembelajaran. Salah satu alternatif metode yang dapat dipilih untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa adalah dengan menggunakan metode *TGT*. Dengan

metode *TGT* ini siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, yaitu dengan bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar.

Berdasarkan teori yang telah diuraikan di atas maka kerangka berfikir dari peneliti dapat digambarkan seperti bagan berikut ini:



Gambar 1
Alur Kerangka Pikir

Atas dasar kerangka pemecahan masalah tersebut diatas, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam hal siswa bertanya, menjawab, mengerjakan tugas, diskusi, dan mengungkapkan pendapat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut maka hipotesis yang dapat diajukan adalah peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa SD N Ngetal kelas V dengan menggunakan metode Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

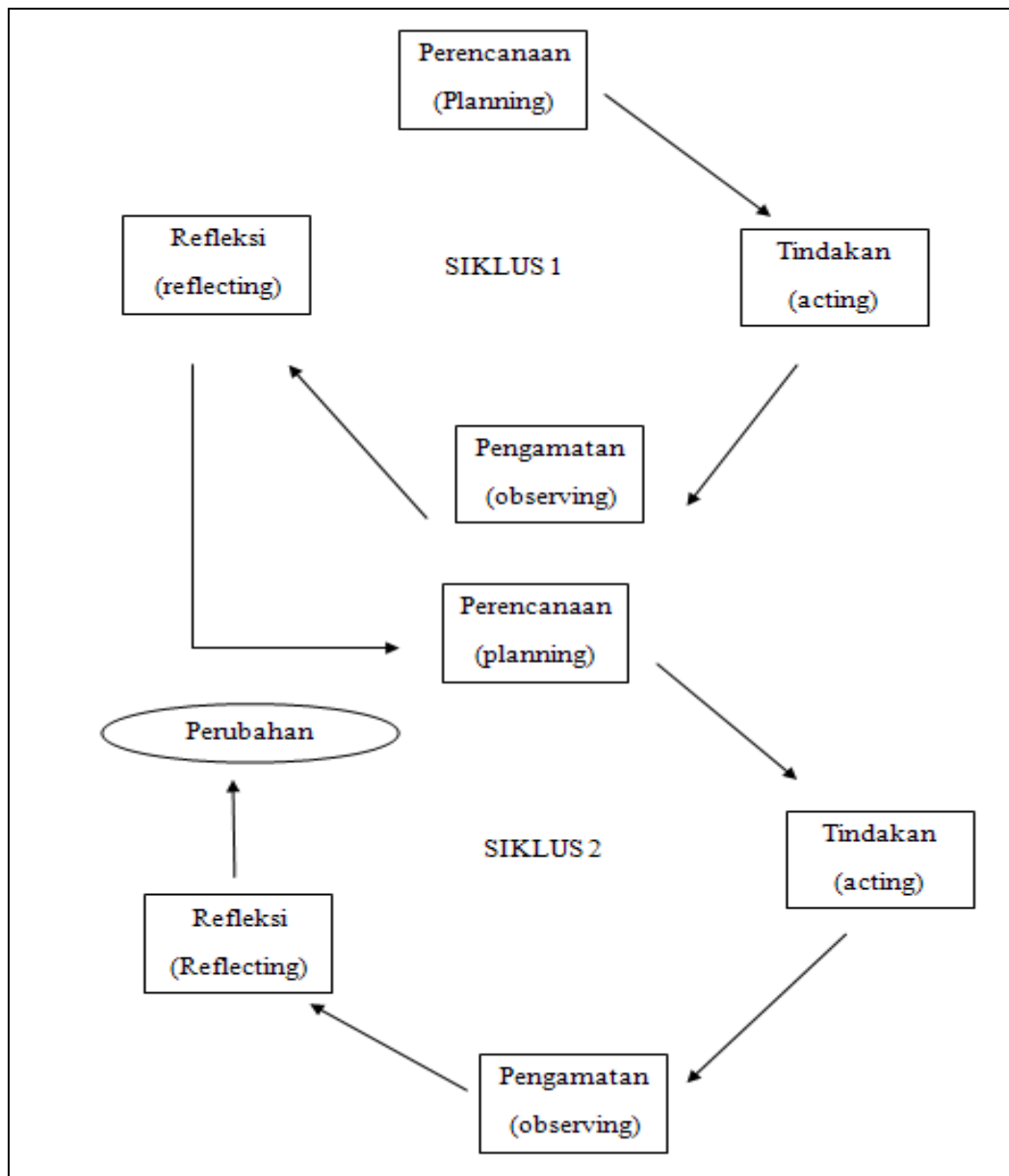
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara 1) merencanakan, 2) melaksanakan, 3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau berkerja sama dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa, yang tergabung dalam satu tim untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan–kekurangan dalam praktik pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas dilakukan karena ada kepedulian bersama terhadap situasi pembelajaran kelas yang perlu ditingkatkan. Secara singkat dalam PTK, secara bersama–sama dan harus melaksanakan empat aspek penting yaitu menyusun rencana tindakan bersama–sama, bertindak mengamati secara individual bersama–sama dan melakukan refleksi bersama–sama pula.



Gambar 2. Desain Penelitian Model Kurt Lewin.

(Dedi Dwitagama, 2009:20)

Keterangan :

1. Perencanaan (*Planning*), yakni persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan PTK, seperti penyusunan skenario pembelajaran, pembuatan media.

2. Tindakan (*Acting*), yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan, perbaikan kerja yang akan dikerjakan dan prosedur tindakan yang diterapkan.
3. Observasi (*Observing*), yaitu kegiatan mengamati dampak atas tindakan yang dilakukan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara pengamatan, wawancara atau cara lain yang sesuai dengan data yang di butuhkan.
4. Refleksi (*Reflecting*), yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas data yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan dapat diketahui perubahan yang terjadi dan dapat dilakukan setelah mengapa, bagaimana dan sejauh mana tindakan ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk *replanning* dapat dilakukan.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD N Ngetal Seyegan yang beralamat di Ngetal, Margoagung, Seyegan, Sleman, DI. Yogyakarta. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Januari-Februari Tahun 2014, Tahun ajaran 2013-2014 dengan menggunakan dua siklus.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Ngetal yang berjumlah 23 siswa pada tahun ajaran 2013-2014. Obyek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan hasil pembelajaran bahasa Jawa dengan menggunakan metode *TGT* pada siswa kelas V SD N Ngetal Seyegan. Penentuan subjek yang dikenai tindakan penelitian dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu subjek penelitian ditentukan dengan memilih satu kelas berdasarkan pertimbangan dan permasalahan tertentu. Permasalahan tersebut antara lain mengenai perhatian siswa yang belum

optimal sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini bersumber dari interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran dan berupa data tindakan belajar atau perilaku belajar yang dihasilkan dari tindakan yang mengajar. Pengumpulan data dilakukan dengan.

1. Observasi

Observasi yang digunakan untuk pengumpulan data mengenai unjuk aktifitas belajar siswa selama pengembangan tindakan. Dalam pembelajaran menulis aksara Jawa serta kondisi kelas saat pembelajaran kooperatif strategi *Teams Games Tournaments* (TGT). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru sebagai objek observasi pada kelas yang akan dijadikan sampel untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar siswa dikelas.

2. Wawancara

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data berkaitan dengan aktivitas belajar siswa serta pandangan dari guru dan siswa terhadap strategi *TGT* yang diterapkan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa. Wawancara ini dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Jawa dan

perwakilan siswa dari kelas V, wawancara dilakukan setiap akhir siklus penelitian.

3. Dokumentasi

Data yang diperoleh dari studi dokumentasi berupa foto-foto yang memberikan gambaran secara konkret mengenai aktifitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran, serta data berupa dokumen-dokumen lain. Dokumen-dokumen tersebut misalnya data hasil belajar siswa pada semester sebelumnya sebagai dasar untuk menentukan jumlah kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut .

1. Peneliti, dalam hal ini peneliti berkolaborasi dengan guru standar kompetensi menulis aksara Jawa sebagai instrumen utama.
2. Catatan Lapangan, digunakan untuk mencatat segala kejadian selama proses penelitian ini berlangsung. Hal ini dikarenakan berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, perencanaan, diskusi, refleksi. Catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Catatan kegiatan guru di dalam kelas (*observing teacher*)

Dalam penelitian ini, observasi terhadap kegiatan guru dalam proses belajar mengajar dilakukan peneliti dengan membuat catatan anekdot. Catatan anekdot berisi tentang jabaran yang bersifat lebih

spesifik mengenai aktivitas yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran.

b. Catatan kegiatan siswa di dalam kelas (*observing student*)

Dalam penelitian ini, observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dilakukan peneliti dengan membuat catatan anekdot. Catatan anekdot di sini berisi tentang jabaran yang bersifat lebih spesifik tentang aktivitas siswa selama pembelajaran.

c. Catatan kegiatan suasana kelas (*observing classroom*)

Dalam penelitian ini, observasi terhadap kegiatan kelas dalam proses mengajar dilakukan peneliti dengan membuat catatan anekdot. Catatan anekdot berisi tentang jabaran yang bersifat lebih spesifik mengenai aktivitas yang terjadi di kelas selama pembelajaran.

3. Lembar Observasi, lembar ini digunakan untuk mengamati keaktifan siswa pada setiap pertemuan. Pedoman observasi yang digunakan disusun berdasarkan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Sedangkan instrumen yang diperlukan dalam observasi adalah :

a. Instrumen untuk observasi kegiatan dalam pembelajaran *TGT*

Dalam penelitian ini lembar observasi kegiatan guru dalam pembelajaran *TGT* untuk mengetahui aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar melalui beberapa indikator yang berkaitan dengan pelaksanaan *TGT* di dalam kelas diantaranya: 1) Presentasi kelas, 2) Membagi Kelompok, 3) Membuat Permainan, 4) Mengadakan

Turnamen dan 5) Memberi Penghargaan kelompok. Instrumen yang diperlukan adalah lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa.

b. Instrumen untuk mengukur tingkat keterampilan menulis siswa

Dalam penelitian ini lembar observasi untuk mengukur tingkat keterampilan menulis siswa dipergunakan untuk mengungkap beberapa indikator yang berkaitan dengan keterampilan menulis siswa di dalam kelas meliputi ketepatan penulisan aksara Jawa.

4. Panduan Wawancara, wawancara mendalam digunakan untuk menjangkau data mengenai tanggapan setelah mengikuti proses pembelajaran menulis aksara Jawa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara ini dilakukan kepada guru mata pelajaran dan perwakilan dari siswa kelas V.

G. Prosedur Penelitian

Rencana tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini ada dua tahap, yaitu.

a. Tahap Pra Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini, adalah.

1. Observasi Awal

Observasi awal yaitu pengamatan lapangan terhadap siswa yang akan dijadikan subjek penelitian dan mengamati pelaksanaan

pembelajaran di kelas. Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi permasalahan tentang pelaksanaan pembelajaran menulis aksara Jawa.
- 2) Merencanakan pelaksanaan pemecahan masalah.
- 3) Mendiskusikan dengan guru tentang rencana tindakan.

2. Penentuan Kolaborator

Penelitian tindakan yang akan dilakukan membutuhkan kolaborator yang diajak bekerja sama secara langsung adalah guru kelas V SD N Ngetal Seyegan, yaitu Bapak Widodo, S.Pd. kolaborator antara peneliti dengan guru untuk menghindari munculnya pandangan individualistik dengan tujuan penelitian tindakan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Burn (dalam Tri Indrianingrum, 2002 : 39) yang mendukung penelitian kolaborator.

b. Tahap Tindakan

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan tindakan. Melalui tahap ini dilaksanakan suatu pemecahan masalah sesuai dengan rancangan pemecahan masalah. Tindakan akan dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus merupakan tindakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD N Ngetal Seyegan dengan menggunakan metode TGT. Secara operasional, penelitian

tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Siklus pertama.

Kegiatan yang dilakukan meliputi :

a. Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rencana tindakan berupa penyiapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, yang meliputi:

a) Peneliti dan guru menggali data awal karakteristik siswa untuk memetakan para siswa berdasarkan kemampuannya dan membagi siswa secara heterogen menjadi kelompok-kelompok.

b) Peneliti menyusun instrumen pengumpulan data, meliputi :

(1) Instrumen untuk mengobservasi guru (*observing teacher*)

(2) Instrumen untuk observasi perilaku siswa (*observing teacher*)

(3) Instrumen untuk mengobservasi kelas (*observing class*)

(4) Instrumen untuk observasi kegiatan dalam pembelajaran *TGT*

(5) Instrumen refleksi

(6) Instrumen untuk mengukur tingkat keterampilan menulis siswa

(7) Lembar pedoman wawancara dengan guru

(8) Lembar pedoman wawancara dengan siswa

b. Tindakan

Pada tahap ini, dilaksanakan implementasi pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sesuai dengan rencana tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a) Presentasi kelas

Guru mempresentasikan materi, dan memberikan motivasi.

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam presentasi kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, baik dengan ceramah atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat presentasi berlangsung, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal itu dikarenakan akan membantu siswa bekerja dalam kelompok nantinya. Setelah materi pelajaran disampaikan kemudian guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok untuk kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

b) Kelompok (*teams*)

Di dalam kegiatan kelompok masing-masing anggota kelompok bertugas mempelajari dan mendiskusikan materi yang telah ditentukan kemudian mempresentasikan materi yang telah didiskusikan. Sebelum kegiatan belajar kelompok dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan beberapa sikap yang harus diperhatikan siswa agar kerjasama dalam kelompok berjalan dengan lancar. Pada saat diskusi berlangsung, seluruh anggota sebaiknya berbicara dengan suara yang pelan, tidak boleh

meninggalkan tugas selama bekerja dalam kelompok, mendiskusikan tugas secara bersama-sama, jika ada suatu pertanyaan di dalam kelompok tersebut.

Setelah itu, jika pertanyaan tidak bisa terjawabkan oleh salah satu teman kelompok, baru bisa meminta penjelasan dari guru. Kelompok biasanya terdiri dari enam orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* dan *tournament*.

c) Permainan (*games*)

Permainan berupa tugas kelompok yaitu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pada soal yang di dapatkan sesuai dengan amplop soal yang telah diambil. Di dalam amplop tersebut ada empat butir soal yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok masing-masing. Tiap individu di dalam kelompok diharapkan untuk mengerjakan satu soal pertanyaan.

Siswa yang memiliki tingkat pemahaman lebih diharapkan dapat membantu teman satu kelompok menguasai materi pembelajaran tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dalam presentasi

kelas dan belajar kelompok. Jika kelompok tersebut menjawab dengan benar maka akan mendapat skor yang nantinya akan dikumpulkan kelompok untuk babak turnamen.

d) Turnamen (*tournament*)

Turnamen biasanya dilakukan pada akhir materi pembelajaran yang sedang dibahas dan setelah siswa melakukan belajar dalam kelompok. Turnamen ini berfungsi untuk mengetahui kelompok mana yang bisa mendapatkan nilai yang terbaik. Turnamen disini merupakan suatu pertandingan antar kelompok yang berbeda. Siswa berebut untuk menjawab pertanyaan dari guru. Masing-masing siswa dalam kelompok harus benar-benar siap untuk menjawab pertanyaan karena akan mempengaruhi skor yang akan didapatkan.

e) Penghargaan Kelompok

Kelompok mendapatkan sertifikat penghargaan atau bentuk penghargaan lainnya sesuai dengan criteria yang telah ditentukan. Pemberian penghargaan kelompok dapat ditentukan berdasarkan skor kelompok yang didapat. Yaitu dengan menjumlah poin yang didapat pada skor lembar permainan setiap anggotanya, dan kemudian dicari skor rata-rata.

c. Observasi

Tahap ini, dilaksanakan bersamaan dengan tahap tindakan. Di dalam tahap ini peneliti mengadakan pengamatan atas dampak dan hasil dari pelaksanaan tindakan, yaitu keterampilan menulis siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan menulis siswa tampak dari ketepatan dan kebenaran menulis aksara Jawa.

d. Refleksi

Data yang diperoleh pada observasi kemudian dianalisis hasilnya untuk melihat peningkatan keterampilan menulis dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*, kemudian dilakukan diskusi antara peneliti dan guru.

Dari hasil evaluasi tersebut akan diperoleh tingkat keberhasilan pembelajaran bahasa Jawa dengan menerapkan metode pembelajaran tipe *TGT*. Permasalahan yang muncul itulah yang akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang untuk memperbaiki rancangan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya sehingga mencapai suatu hal yang maksimum.

2. Siklus kedua

Tahap-tahap dan kegiatan-kegiatan pada siklus kedua pada dasarnya sama dengan siklus pertama, hanya yang membedakan adalah

tindakannya. Pada siklus kedua ini tindakan ditentukan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama.

H. Keabsahan Data

Keabsahan data dapat diketahui dengan cara triangulasi. Triangulasi data dilakukan dengan cara mengecek kebenaran data yang diperoleh dari lembar observasi dalam proses pembelajaran, hasil wawancara yang dilaksanakan dengan siswa dan guru pada akhir tindakan, dokumentasi dan tes hasil belajar untuk mempermudah dalam penarikan kesimpulan.

Menurut Moleong (1990:178), “triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu”. Di dalam triangulasi terdapat teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber dan metode. Pada penelitian penerapan Metode Pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournaments* (TGT) ini keabsahan data menggunakan 2 teknik, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Misalnya membandingkan data hasil pengamatan observasi dengan data hasil wawancara, membandingkan hasil wawancara terhadap guru dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

2. Triangulasi Metode

Terdapat dua metode, yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama. Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan informasi yang diperoleh dari siswa.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini dilakukan analisis data dengan cara peneliti merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa di dalam kelas. Data berupa kata-kata atau kalimat dari catatan anekdotol diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kualitatif. Teknik analisis kualitatif mengacu pada metode analisis dari Miles dan Huberman (2009:15) yang dilakukan dalam 3 komponen berurutan, yaitu:

1. Reduksi data, yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi.

2. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistematis dari hasil reduksi data mulai dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan observasi, dan refleksi pada masing-masing siklus. Penyajian dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
3. Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data, mencatat keteraturan dan penggolongan data. Data yang terkumpul disajikan secara sistematis dan perlu diberi makna.

J. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Sarbiran dikutip dari Suyanto (1997:6) menyatakan bahwa, karakteristik penelitian tindakan ini adalah tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas, maka dari itu penelitian tindakan kelas dapat dikatakan berhasil apabila telah terjadi perubahan ke arah perbaikan dalam hal proses maupun hasil dari pembelajaran. Penentuan kriteria untuk keberhasilan tindakan kelas menggunakan standar baik jika sudah memenuhi 75%. Dengan kata lain apabila 75% siswa sudah memenuhi aspek-aspek berikut ini:

1. Adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis aksara Jawa selama proses pembelajaran, yang ditandai dengan adanya reduksi kesalahan penulisan aksara Jawa siswa dan kemampuan menulis aksara Jawa siswa menjadi lebih baik.

2. Peningkatan hasil belajar yang ditandai siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal SD N Ngetal Seyegan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa, yaitu 6,5

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Setting Penelitian

Tempat penelitian yang diambil adalah di kelas V SD Negeri Ngetal. Secara administratif, SD Negeri Ngetal Seyegan ini berada di wilayah Kelurahan Margoagung, Kecamatan Seyegan, Kabupaten Sleman. Letak secara geografis berada di tengah-tengah perkampungan Ngetal dan Sawahan Kecamatan Seyegan. Sekolah ini berada di daerah yang jauh dari pusat Kecamatan Seyegan. Jauhnya dari pusat Kecamatan Seyegan ini menjadikan suasananya tenang dan jauh dari keramaian.

Selain hal di atas, SD Negeri Ngetal Seyegan memiliki kondisi fisik yang secara umum memadai. Fasilitas ruang belajar dan ruang penunjang yang terdapat di SD N Ngetal pada saat ini juga sudah cukup lengkap. Fasilitas bangunannya adalah seperti tabel berikut.

Tabel 1 : Fasilitas Bangunan SD N Ngetal

No	Jenis Ruangan	Jumlah
1	Ruang belajar/kelas	6
2	Ruang guru	1
3	Ruang Kepala Sekolah	1
4	Perpustakaan	1
5	UKS	1
6	BP	1
7	Mushola	1
8	Gudang	1
9	WC Guru dan Siswa	3
10	Tempat Sepeda/Parkir	2

B. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan melibatkan bantuan Bapak Widodo, S.Pd, seorang guru kelas V yang juga mengajar mata pelajaran bahasa Jawa. Pak Widodo, S.Pd yang berfungsi sebagai kolaborator dan pelaksana tindakan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD N Ngetal dengan menggunakan metode tipe *TGT*. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator dengan pertimbangan keberhasilan pelaksana PTK, maka setiap siklus dilaksanakan dalam 2 pertemuan.

Dari hasil diskusi awal antara peneliti dengan guru kolaborator sebelum dilakukan penelitian, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas V ini guru menghadapi masalah sebagai berikut.

1. Rata-rata siswa mengalami kesulitan dalam menulis kata sederhana beraksara Jawa, baik menggunakan aksara *legena*, *sandhangan* aksara Jawa, maupun *pasangan* aksara Jawa.
2. Siswa merasa enggan untuk menulis dengan menggunakan aksara Jawa. Apabila hal ini dibiarkan terus-menerus, maka dapat dipastikan pembelajaran menulis aksara Jawa tidak diminati siswa.

Adanya masalah pada proses pembelajaran menulis aksara Jawa merupakan kewajiban guru untuk melaksanakan tindakan yang mampu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. Guru menggunakan

metode *TGT* untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran menulis aksara Jawa. Dipilihnya metode pembelajaran *TGT* sebagai metode dan dasar pembelajaran karena sebagai berikut.

1. Perlunya penggunaan metode pembelajaran yang dapat merancang dan menarik minat siswa untuk menulis kata beraksara Jawa.
2. Siswa merasa kesulitan dalam melafalkan aksara Jawa, aksara *legena*, *sandhangan*, dan *pasangan* sehingga belum dapat menulis kata menggunakan aksara Jawa dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang tampak dalam proses pembelajaran menulis aksara Jawa masalah yang dihadapi adalah sulitnya siswa dalam menghafalkan aksara Jawa. Masalah yang dihadapi adalah sulitnya siswa dalam menghafal aksara Jawa sehingga kemampuan menulis aksara Jawa masih belum maksimal. Oleh karena itu dibutuhkan metode yang tepat sehingga rangsangan untuk meningkatkan kemampuan menulis, terutama kata sederhana dengan menggunakan aksara Jawa.

Cara untuk mengoptimalkan proses pembelajaran menulis aksara Jawa maka perlu metode yang tepat. Terkait dengan penelitian ini, peneliti memberikan masukan kepada guru untuk menggunakan metode *TGT* sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan aksara Jawa siswa. Metode *TGT* cocok sebagai metode pembelajaran menulis aksara Jawa karena menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. Diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa.

Setelah observasi, peneliti melakukan penelitian yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 1 Januari 2014 dan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 15 Januari 2014. Dalam setiap siklusnya membutuhkan waktu 2 x 35 menit.

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Survey Pra Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, guru melakukan pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas V tanpa menggunakan metode pembelajaran dalam kegiatan survei pra tindakan. Survei pra tindakan dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 6 Januari 2014. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran khusus proses pembelajaran menulis aksara Jawa di Kelas V SD N Ngetal Seyegan.

Sebagai dasar, dalam melaksanakan bimbingan guru melaksanakan membuat rencana pelaksana pembelajaran. Metode mengajar yang dilakukan masih menganut cara tradisional yang sudah biasa dilakukan. Cara tersebut yakni setelah guru menerangkan materi aksara Jawa dan setelah selesai menerangkan siswa diberikan tugas.

Dari hasil pelaksanaan pra tindakan dan hasil pengamatan, peneliti mengadakan pertemuan dengan kolaborator. Pertemuan ini guna mengambil kesimpulan tindakan yang harus dilakukan berkaitan dengan proses pembelajaran menulis aksara Jawa. Kesimpulan tindakan yang

dimaksud adalah suatu tindakan yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran menulis aksara Jawa.

Tabel 2. Daftar Nilai Pra Tindakan

No.	NAMA	Aspek Yang Dinilai			Skor
		L	P	S	
1	SR	13	6	8	27
2	SAI	12	6	8	26
3	RA	10	5	7	22
4	ARF	9	6	6	21
5	GUF	9	5	8	22
6	MI	8	4	8	20
No.	NAMA	Aspek Yang Dinilai			Skor
		L	P	S	
7	ER	10	4	7	21
8	AG	10	6	7	23
9	DW	10	6	8	24
10	UMM	11	5	9	25
11	HER	13	6	8	27
12	RI	13	5	8	26
13	NU	13	6	7	26
14	YA	9	6	7	22
15	NI	9	6	9	24
16	RA	10	5	9	24
17	BAY	11	5	8	24

18	RIZ	12	4	8	24
19	ANGG	13	5	7	35
20	ALI	12	4	7	23
21	MAS	13	4	7	24
22	DIM	10	6	9	25
23	AM	9	4	8	21
24	ALLY	7	6	7	20
25	DON	8	6	9	23
Total Skor		264	131	194	599
Total Nilai		52,8 %	87,3 %	77,6 %	66,5 %

Keterangan:

L : *Legena*

P : *Pasangan*

S : *Sandhangan*

Skor Total : Skor L + P + S

Nilai : $\frac{\text{Skor total}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times 100$

1. Siklus I

Peneliti menerapkan strategi pembelajaran tipe TGT siklus I pada hari Rabu, 01 Januari 2014 pukul 11.00 WIB sampai dengan pukul 12.10 WIB. Guru yang mengajar dalam penelitian ini adalah Widodo, S.Pd sebagai guru Bahasa Jawa. Jumlah siswa kelas V adalah 25 siswa. Berikut ini diuraikan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada siklus pertama.

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap ini dilakukan persiapan dan perencanaan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Berikut ini disajikan langkah-langkah perencanaan yang diterapkan pada siklus I :

1) Peneliti dan guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Perangkat pembelajaran dibuat bersama-sama oleh peneliti dan guru sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *TGT* dapat berjalan sebagaimana mestinya seperti yang direncanakan. Perangkat pembelajaran yang disiapkan antara lain: skenario pembelajaran siklus I, silabus, RPP siklus I, soal game siklus I, soal turnamen siklus I, daftar nama siswa, daftar pembagian kelompok, tabel skor game dan turnamen siklus I, dan lembar observasi. (lampiran).

2) Meja Turnamen

Turnamen pada siklus I belum menerapkan sistem gugur sehingga turnamen masih pada posisi awal yaitu pada meja kelompok masing-masing dijadikan sebagai meja turnamen kelompok.

3) Hadiah

Hadiah diberikan sebagai bentuk penghargaan terhadap kelompok yang menang ataupun yang kalah, yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran *TGT* isi dari hadiah dibedakan sesuai dengan ranking atau peringkat kelompok.

4) Peneliti menyiapkan dan menyusun instrumen pengumpulan data.

Instrumen pengumpulan data pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif *TGT* siklus I meliputi:

a) lembar observasi kegiatan guru dalam proses pembelajaran

TGT siklus I. Cakupan isi lembar observasi kegiatan guru antara lain: keterampilan guru dalam menjelaskan dan mengorganisasikan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, keikutsertaan guru dalam pembentukan kelompok, keterampilan guru dalam mendampingi siswa belajar kelompok, kemampuan guru dalam mengelola waktu mengadakan game kemudian dilanjutkan turnamen kelompok serta keterampilan guru memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam belajar dalam setiap kegiatan pembelajaran.

b) lembar observasi kegiatan belajar siswa dalam kelompok

kooperatif tipe *TGT* siklus I. Cakupan isi lembar observasi kegiatan belajar siswa dalam kelompok kooperatif antara lain: keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan diskusi kelompok, keaktifan siswa dalam hal: mengungkapkan hasil diskusi dalam bentuk presentasi kelompok, mengorganisasikan kelompok dalam game membuat soal pertanyaan tantangan, menjawab pertanyaan dari kelompok lawan, berkompetisi dalam turnamen dan menghargai saran dan pendapat teman satu kelompok.

- c) lembar observasi keterampilan menulis siswa di kelas selama pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siklus I. Cakupan isi lembar observasi keterampilan menulis siswa yaitu ketepatan dan kebenaran aksara Jawa.
- d) lembar wawancara guru. Cakupan isi lembar wawancara guru yaitu pandangan guru terhadap metode pembelajaran *TGT* yang diterapkan dalam Standar Kompetensi Menulis Aksara Jawa.
- e) lembar wawancara siswa. Cakupan isi lembar wawancara siswa yaitu pandangan siswa terhadap metode pembelajaran *TGT* yang diterapkan dalam Standar Kompetensi Menulis Aksara Jawa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap tindakan, guru dan peneliti mengimplementasikan strategi pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sesuai dengan rencana tindakan. Langkah-langkah pada tahap ini sebagai berikut.

1) Presentasi kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Jawa. Kompetensi Dasar yang disampaikan oleh guru ialah menulis aksara Jawa *legena*, *Sandhangan* dan *Pasangan*. Presentasi dilakukan guru dalam bentuk pengajaran langsung dengan metode ceramah. Pada saat presentasi, guru juga

memberikan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka bagi seluruh siswa dalam kelas.

2) Membagi siswa ke dalam kelompok

Jumlah kelompok yang dibentuk dalam pelaksanaan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terdiri dari enam kelompok yaitu kelompok A, kelompok B, kelompok C, Kelompok D, dan kelompok E. Masing-masing kelompok beranggotakan 5 siswa. Setiap kelompok telah diberi papan nama kelompok yang terletak pada meja masing-masing kelompok. Guru selanjutnya menjelaskan skenario pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang akan dilakukan yaitu setiap kelompok diberikan tanggung jawab untuk mendiskusikan kembali materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru.

Tabel 2. Pembagian Kelompok

No.	NAMA KELOMPOK				
	A	B	C	D	E
1	SR	MI	HER	RA	MAS
2	SAI	ER	RI	BAY	DIM
3	RA	AG	NU	RIZ	AM
4	ARF	DW	YA	ANGG	ALLY
5	GUF	UMM	NI	ALI	DON

Setelah kegiatan diskusi selesai guru memerintahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan dengan menunjuk perwakilan dari masing-masing kelompok secara acak. Pada saat siswa menuliskan hasil diskusi, guru mengamati penguasaan materi yang diserap oleh masing-masing kelompok dari presentasi yang disampaikan.

3) Permainan (*game*)

Pada siklus pertama ini permainan pada penerapan strategi pembelajaran *TGT* di kelas diberi nama “Game Pertanyaan Tantangan”. Pada game ini, siswa membuat pertanyaan untuk kelompok yang ditantang (lawan). Namun kelompok yang mengajukan pertanyaan harus menyiapkan jawaban dari soal yang telah dibuat. Jika kelompok yang ditantang (lawan) tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dikembalikan kepada kelompok penantang untuk menjawab dan menjelaskan jawaban soal yang telah dibuat tersebut.

Jika hal itu terjadi maka keuntungan bagi kelompok penantang karena memperoleh skor ganda. Tetapi apabila kelompok yang ditantang (lawan) dapat menjawab dengan benar sesuai dengan harapan kelompok penantang maka akan

memperoleh skor, dan apabila jawaban belum sempurna kelompok penantang diberi kesempatan untuk menambahkan dan menyampaikan sesuai pendapatnya.

Tabel 3: Lembar Skor

	NAMA KELOM POK	SOAL			S K O R
	A				40
	B				10
	C				40
	D				10
	E				20
Total Skor					120

Ket.

1 : Soal 1

2 : Soal 2

3 : Soal Tantangan

Total Skor : 1 + 2 + 3

4) Turnamen (*tournament*)

Turnamen dilakukan setelah permainan (game) selesai dilaksanakan. Turnamen pada siklus pertama ini diberi nama “Cerdas Cermat Kelompok”. Pada sesi turnamen, guru telah menyiapkan daftar pertanyaan. Pertanyaan terdiri dari 5 soal,

disetiap soal mempunyai skor masing-masing. Setiap kelompok harus bersiap-siap untuk menjawab pertanyaan karena hasil jawaban soal turnamen akan diakumulasikan dengan skor game sehingga mempengaruhi skor akhir pada siklus I masing-masing kelompok.

Pertanyaan pada soal turnamen dijawab secara berebut dengan cara mengangkan tangan, bagi kelompok tercepat maka kelompok tersebut yang berhak menjawab. Sehingga jika ada kelompok yang tidak cepat mengacungkan tangan untuk menjawab maka kelompok tersebut tidak mendapatkan skor. Skor ganda apabila berturut-turut ada satu kelompok yang mampu menjawab lebih dari satu soal turnamen.

Tabel 4. Lembar Skor Meja Turnamen

	NAMA KELOM POK	SOAL						S K O R
	A							10
	B							40

	C							10
	D							-
	E							10
Total Skor								70

Ket.

- 1 : Soal no 1
- 2 : Soal no 2
- 3 : Soal no 3
- 4 : Soal no 4
- 5 : Soal no 5
- 6 : Soal turnamen (nilai ganda)

Total Skor : $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6$

5) Penghargaan kelompok

Skor yang diperoleh masing-masing kelompok pada *game* dan *tournament* siklus I dicatat, kemudian pada tahap akhir kegiatan pembelajaran kooperatif *TGT* dilakukan penjumlahan skor dan penyusunan rangking (peringkat). Berdasarkan penjumlahan skor ditentukan peringkat 1, peringkat 2, peringkat 3, peringkat 4, dan peringkat 5.

Pada siklus I kelompok yang mendapat peringkat pertama adalah kelompok A, B, dan C dengan skor sama yang diperoleh sebanyak 50, peringkat keempat adalah kelompok E dengan skor 30, dan peringkat terakhir adalah kelompok D dengan skor 10. Guru selanjutnya memberikan penghargaan berupa hadiah kepada tiap-tiap kelompok sesuai dengan peringkat masing-masing yang diperoleh.

Tabel 5. Datar Nilai Siklus I

NO	NAMA TIM	SKOR		TOTAL SKOR
		Game	Turnamen	
1	A	40	10	50
2	B	10	40	50
3	C	40	10	50
4	D	10	-	10
5	E	20	10	30
Total Skor		120	70	180

Ket. Total Skor : Skor *Game* + Skor turnamen

c. Observasi pada Siklus I

Hasil dari observasi penelitian tindakan kelas dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus I dapat dipaparkan sebagai berikut.

1) Observasi terhadap guru

Observasi terhadap guru ini dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan pada siklus pertama. Pada siklus pertama ini guru mampu menjelaskan materi aksara Jawa *legena*, *Pasangan* dan *Sandhangan* aksara Jawa. Selanjutnya guru dapat berperan serta dalam pembentukan kelompok dan memberikan dorongan kepada siswa agar terlibat dalam diskusi kelompok.

Pada saat game pertama guru mengamati kegiatan masing-masing kelompok. Guru berinteraksi dengan siswa sehingga saat siswa mengalami kesulitan guru dapat memberikan bantuan. Setelah itu guru memberikan kesempatan siswa

berdiskusi untuk memaparkan pendapat atau menjawab pertanyaan tantangan. Guru turut memperhatikan jawaban setiap kelompok, dan jika ada kesalahan siswa dalam menjawab maka guru meluruskan jawaban sehingga tidak ada kesalahan pemahaman siswa dikemudian hari.

Setelah game selesai dimainkan, guru melanjutkan pada pelaksanaan turnamen. Pada turnamen ini guru memberikan penjelasan sekaligus motivasi dan bertugas memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok, guru menunjuk kelompok tercepat untuk menjawab soal turnamen. Guru bersikap tegas kepada setiap kelompok, saat ada kelompok yang tidak serius menjawab maka soal yang terlanjur dibacakan dianggap gugur.

Observasi terhadap guru pada siklus I berlangsung dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran menunjukkan kegiatan guru secara umum mampu mengelola pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siklus I dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan guru dengan memberikan penjelasan, motivasi, memantau kegiatan diskusi setiap kelompok, memberi solusi jika siswa mengalami kesulitan dan bersikap tegas pada setiap kelompok.

2) Observasi terhadap siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan peneliti dimulai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Kegiatan awal yang dilakukan yaitu melakukan diskusi kelompok. Setelah mendapatkan kesempatan untuk berdiskusi sesuai tema kelompok masing-masing, siswa terlibat saling berinteraksi dalam kelompok untuk mempersiapkan presentasi sesuai giliran dari guru. Kemudian setelah kegiatan presentasi selesai guru mengadakan game, ketika game pada siklus I berlangsung seluruh siswa terlibat dalam diskusi dan saling bertukar pendapat atas pemikiran masing-masing dalam mengerjakan tugas membuat soal tantangan.

Setelah tugas selesai dikerjakan oleh masing-masing kelompok pertanyaan tantangan dimulai. Pada saat menjawab pertanyaan lawan masing-masing kelompok melakukan diskusi singkat terlebih dahulu, setelah itu salah satu perwakilan dari kelompok mengemukakan jawaban atau tanggapan atas soal dan jawaban dari soal tantangan yang diberikan.

Setelah game selesai dimainkan siswa mengikuti turnamen pada siklus I. Pada turnamen ini siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, berlatih kecepatan untuk menjawab. Tetapi pada saat turnamen berlangsung siswa tidak saling menggantungkan kelompok, jika salah satu siswa mampu untuk menjawab maka tanpa melalui diskusi diberikan hak untuk menjawab. Saat salah satu siswa menjawab pertanyaan atau

memberikan tanggapan dalam game dan turnamen, siswa lain atau kelompok lain memperhatikan dengan mendengarkan jawaban dan menghargai saran atau pendapat tersebut.

Observasi siswa pada siklus I dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran *TGT* menunjukkan pada saat pembelajaran, perhatian siswa tertuju pada materi, diskusi kelompok, game dan turnamen. Siswa mampu mempresentasikan materi, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan, interaksi dalam kelompok dan mengemukakan pendapat meskipun belum maksimal.

3) Observasi terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa

Hasil observasi terhadap keterampilan menulis siswa pada penerapan metode pembelajaran *TGT* siklus I menunjukkan hasil sebesar 60 %.

Tabel 6. Persentase keterampilan belajar siswa pada siklus I

Perhitungan nilai	Keterampilan belajar siswa
$\frac{180}{300} \times 100 \%$	Jadi keterampilan menulis siswa pada siklus I 60 %

Keterangan:

Persentase : $\frac{X}{Y} \times 100\%$

X: Skor Total

Y: Jumlah Skor Maksimal

Secara umum, siswa terlihat sangat antusias dengan diterapkannya strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hal ini terbukti dari siswa tampak serius mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tata cara kegiatan pembelajaran ini. Siswa terlihat bersemangat dalam kompetisi antar kelompok dalam *game* dan *tournament* yang diterapkan di kelas, akan tetapi masih terlihat beberapa siswa yang pasif tidak berani atau kurang percaya diri untuk mewakili kelompok dalam presentasi maupun menjawab soal *game* maupun *tournament*.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) siklus I masih belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%, karena sesuai data observasi yang diperoleh pada siklus I tingkat keterampilan siswa sebesar 60 %. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat indikator keterampilan belajar siswa yang kurang tercapai. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam membedakan beberapa aksara yang memiliki bentuk dan cara pengucapan yang hampir sama, yaitu:

Aksara	n	dengan aksara	f
Aksara	l	dengan aksara	k
Aksara	d	dengan aksara	f
Aksara	b	dengan aksara	v
Aksara	s	dengan aksara	c
Aksara	t	dengan aksara	q
Aksara	c	dengan aksara	w

d. Refleksi

Pada tahap ini dilaksanakan analisis, evaluasi, pemaknaan, dan penyimpulan hasil observasi terhadap tingkat peningkatan belajar siswa. Refleksi yang dilakukan merupakan refleksi segera setelah pertemuan berakhir sekaligus sebagai refleksi pada akhir siklus pertama.

Dari hasil refleksi terhadap metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siklus I memperlihatkan bahwa selama kerja kelompok berlangsung siswa mendengarkan penjelasan atau presentasi dari siswa (kelompok) lain, tetapi siswa masih kurang dalam hal menanggapi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran Menulis Aksara Jawa. Namun secara keseluruhan baik individu maupun kelompok mampu mengorganisasikan ide-ide dan membagi tugas untuk saling berdiskusi dalam menjawab soal atau pertanyaan game dan turnamen siklus I.

Keuntungan yang diperoleh guru adalah pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat digunakan sebagai variasi strategi pembelajaran dan mendorong siswa menjadi lebih aktif. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial sehingga terjalin suatu interaksi atau hubungan saling membantu serta dapat meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama teman karena dalam pembelajaran ini lebih mengutamakan kepentingan bersama untuk berkompetisi dengan kelompok lain. Selain itu, penghargaan kelompok yang diberikan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk

mengikuti pembelajaran dan persaingan (kompetisi) yang sehat antar kelompok atau siswa.

Hambatan yang dialami guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu guru harus mempersiapkan dengan baik materi pelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam strategi *TGT* kemudian membuat perencanaan game dan turnamen yang berbeda sehingga siswa tidak terpaku pada metode *TGT* yang sama serta memberi variasi penghargaan yang diberikan.

Dari hasil refleksi terhadap metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siklus I dapat ditarik kesimpulan bahwa pada pelaksanaan *TGT* siklus I masih harus ditingkatkan, karena keterampilan belajar siswa meskipun sudah dapat dikatakan lebih baik dari pada sebelum penerapan strategi *TGT* tetapi masih ada beberapa siswa yang tidak mengalami peningkatan. Hal-hal yang perlu diperbaiki yaitu :

- (1) game dan turnamen dibuat lebih meningkatkan motivasi siswa baik individu maupun kelompok. Sehingga implikasinya dapat membantu ketercapaian seluruh indikator keaktifan yang telah ditentukan.
- (2) alokasi waktu yang tidak sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang. Maka pada siklus selanjutnya (siklus II) guru bersepakat untuk lebih memperhatikan manajemen waktu sehingga

dalam pelaksanaan pada masing-masing tahapan dapat berjalan dengan optimal.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil analisis dan permasalahan serta diskusi yang dilakukan oleh peneliti dan guru terkait pemecahan masalah pada siklus I, maka pada hari Rabu, 22 Januari 2014 pukul 11.00 – 12.10 WIB dilaksanakan siklus II sebagai perbaikan pembelajaran dari siklus I. Guru yang mengajar pada siklus II ini adalah Widodo, S.Pd sebagai guru Bahasa Jawa Jumlah siswa kelas V SD N Ngetal Seyegan, yang hadir sebanyak 25 siswa. Berikut ini uraian penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus kedua:

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap ini dilakukan persiapan dan perencanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Berikut ini disajikan langkah-langkah perencanaan yang diterapkan pada siklus II :

- 1) Peneliti dan guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam siklus II. Perangkat pembelajaran dibuat bersama-sama oleh peneliti dan guru sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat berjalan sebagaimana mestinya seperti yang direncanakan. Perangkat pembelajaran yang disiapkan antara lain: skenario pembelajaran siklus II, silabus , RPP siklus II, materi

pelajaran, soal game siklus II, soal tournament siklus II, daftar nama siswa, daftar pembagian kelompok, tabel skor game dan tournament siklus II, dan lembar observasi. (lampiran)

2) Meja Turnamen

Jumlah meja turnamen yang disiapkan berjumlah lima buah, jumlah meja turnamen disesuaikan dengan jumlah kelompok yang telah dibentuk. Masing-masing meja dilengkapi dengan papan nama kelompok. Kelompok A, kelompok B, kelompok C, Kelompok D, dan kelompok E. Semua meja turnamen disusun secara urut mulai dari meja turnamen kelompok A samapai dengan kelompok A di muka kelas.

3) Hadiah

Hadiah diberikan sebagai bentuk penghargaan terhadap kelompok maupun individu yang menang ataupun yang kalah, yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran *TGT* isi dari hadiah dibedakan sesuai dengan ranking atau peringkat kelompok.

4) Peneliti menyiapkan dan menyusun instrumen pengumpulan data.

Instrumen pengumpulan data meliputi:

- a) lembar observasi kegiatan guru dalam proses pembelajaran *TGT* siklus II. Cakupan isi lembar observasi kegiatan guru antara lain: ketrampilan guru dalam menjelaskan dan mengorganisasikan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*,

keikutsertaan guru dalam pembentukan kelompok, ketrampilan guru dalam mendampingi siswa belajar kelompok, kemampuan guru dalam mengelola waktu mengadakan game kemudian dilanjutkan turnamen serta ketrampilan guru memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam belajar dalam setiap kegiatan pembelajaran.

- b) lembar observasi kegiatan belajar siswa dalam kelompok kooperatif tipe *TGT* siklus II. Cakupan isi lembar observasi kegiatan belajar siswa dalam kelompok kooperatif antara lain: keaktifan siswa mengikuti kegiatan diskusi kelompok, keterlibatan siswa dalam hal: diskusi mengorganisasikan kelompok dengan membagi tugas, berinteraksi dengan kelompok untuk bertukar pikiran, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dari soal game dan turnamen, serta menghargai saran dan pendapat siswa lain.
- c) lembar observasi keterampilan menulis siswa di kelas selama pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siklus II. Cakupan isi lembar observasi keterampilan menulis siswa adalah ketepatan dan kebenaran menulis aksara Jawa.
- d) lembar wawancara guru. Cakupan isi lembar wawancara guru yaitu pandangan guru terhadap strategi pembelajaran *TGT* setelah siklus II yang diterapkan pada Standar Kompetensi Menulis Aksara Jawa.

- e) lembar wawancara siswa. Cakupan isi lembar wawancara siswa yaitu pandangan siswa terhadap strategi pembelajaran *TGT* siklus II yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Jawa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Pada tahap tindakan peneliti mengimplementasikan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siklus II sesuai dengan rencana tindakan. Langkah-langkah pada tahap ini sebagai berikut.

1) Presentasi kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa. Presentasi dilakukan guru dalam bentuk pengajaran langsung dengan metode ceramah. Namun pada siklus kedua ini guru tidak begitu banyak menjelaskan materi pelajaran karena materi pelajaran sudah banyak dijelaskan pada siklus sebelumnya, selain itu pada siklus I siswa sudah banyak mempelajari materi melalui belajar dalam kelompok diskusi masing-masing. Siswa juga sudah diberikan gambaran tentang pelaksanaan *TGT* siklus II pada akhir pertemuan sebelumnya, jadi siswa jauh terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran *TGT* siklus II.

2) Membagi siswa ke dalam kelompok

Jumlah kelompok dalam siklus ke II yang dibentuk adalah enam kelompok yang terdiri dari kelompok A, kelompok B, kelompok C, kelompok D, dan kelompok E. Pembagian anggota kelompok pada siklus kedua tidak berubah sesuai dengan kelompok asal (siklus I). Jumlah kelompoknya masih sama dengan siklus I. Setiap kelompok telah diberi papan nama kelompok yang disediakan pada meja kelompok masing-masing. Guru selanjutnya menjelaskan skenario pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang akan dilakukan pada siklus II.

Tabel 7. Pembagian Kelompok

NO	A	B	C	D	E
1	SR	MI	HER	RA	MAS
2	SAI	ER	RI	BAY	DIM
3	RA	AG	NU	RIZ	AM
4	ARF	DW	YA	ANGG	ALLY
5	GUF	UMM	NI	ALI	DON

3) Permainan (*game*)

Permainan pada siklus ke II ini diberi nama “Game Soal Amplop”. Pada permainan ini guru menyiapkan pertanyaan dan jawaban tentang materi menulis aksara Jawa yang telah

disampaikan guru sebelumnya. Dalam satu amplop berisikan bermacam-macam materi, dimana tiap-tiap amplop berisi soal yang berbeda-beda namun masih memiliki bobot yang sama. Soal diundi dengan cara mengirimkan perwakilan dari setiap kelompok untuk mengambil satu dari enam amplop yang telah disediakan di atas meja, dalam setiap amplop berisi enam soal yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok. Perwakilan dari masing-masing kelompok mengambil amplop tersebut secara bersamaan sehingga tidak ada kesempatan untuk memilih.

Dalam mengerjakan soal Game Soal Amplop dilakukan dengan berdiskusi bersama teman satu kelompok. Setelah batas waktu mengerjakan soal yang diberikan telah habis, guru menunjuk kelompok secara acak untuk menunjukkan hasil jawaban masing-masing dari soal yang berada dalam amplop tersebut. Melalui hasil jawaban ini dinilai kebenaran masing-masing jawaban soal yang telah dijawab dan bagaimana siswa mengungkapkan jawaban dan pendapat tentang soal tersebut.

Tabel 8. Lembar Skor

	N A M A K E L O M P O K	SOAL					S K O R
	A						75

	B						75
	C						100
	D						60
	E						70
Total Skor							380

Ket.

- 1 : Soal no 1
- 2 : Soal no 2
- 3 : Soal no 3
- 4 : Soal no 4
- 5 : Bonus Nilai

Total Skor : Skor Soal 1 + 2 + 3 + 4 + 5

4) Turnamen (*tournament*)

Turnamen dilakukan setelah game selesai dilaksanakan. Turnamen pada siklus ke II yaitu “Cerdas Cermat Barisan”, turnamen bertujuan untuk mengukur kemampuan individu dalam memahami materi pembelajaran Menulis Aksara Jawa yang telah disampaikan oleh guru sekaligus sebagai hasil perbaikan dari turnamen siklus I. Turnamen pada siklus II dibuat lebih menarik dan dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan individu. Karena dalam turnamen ini poin yang didapat oleh masing-masing individu akan diakumulasikan dalam skor kelompok.

Pada turnamen “Cerdas Cermat Barisan”, guru telah menyiapkan daftar pertanyaan. Masing–masing siswa dalam

kelompok harus benar-benar siap untuk menjawab pertanyaan karena akan menambah skor dalam kelompok. Masing-masing kelompok berbaris pada meja turnamen, barisan diatur serapi mungkin untuk menghindari tindakan kecurangan (mencontek).

Siswa yang berada pada baris pertama meja turnamen dari kelompok A, sedang kelompok lain (kelompok B-E) menunggu di luar kelas. Kelompok A yang mendapat giliran harus menjawab pertanyaan turnamen dengan cara menuliskan jawaban pada selembar kertas yang telah disediakan. Jawaban diperlihatkan kepada guru dari meja turnamen masing-masing, bagi siswa yang benar menjawab pertanyaan turnamen berhak mengikuti turnamen berikutnya dengan tetap berada dalam baris meja turnamen. Siswa yang salah menjawab maka dianggap gugur dan tidak diperbolehkan mengikuti turnamen berikutnya. Selanjutnya sampai kelompok E, kelompok terakhir.

Tabel 9. Lembar Skor Meja Turnamen

KELOMPOK A

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	SR			V													20
2	SAI		v														20

3	RA																-
4	ARF																-
5	GUF	v															20
Total Skor Kelompok A																	60

KELOMPOK B

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	MI																-
2	ER				v								v				40
3	AG					v	v		v								60
4	DW																-
5	UMM																-
Total skor kelompok B																	100

KELOMPOK C

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	HER							V									20
2	RI									v							20
3	NU																-
4	YA																-
5	NI																-
Total skor kelompok C																	40

KELOMPOK D

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	RA																-
2	BAY																-

3	RIZ											v					20
4	ANGG										v						20
5	ALI																-
Total skor kelompok D																	40

KELOMPOK E

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	MAS													v			20
2	DIM														v		20
3	AM																-
4	ALLY																-
5	DON															v	20
Total skor kelompok E																	60

Ket:

Tanda v : nilai skor 20 poin

Tabel 10. Lembar Skor Meja Turnamen

Tabel 10. Lembar Skor Meja Turnamen

NO	NAMA KELOMPOK	TOTAL SKOR
1	A	60
2	B	100
3	C	40
4	D	40
5	E	60
Total Skor		300

5) Penghargaan kelompok

Skor yang diperoleh masing-masing kelompok dalam *games* dan *tournaments* dicatat. Pada tahap akhir dilakukan

penjumlahan skor jawaban dan penyusunan ranking. Berdasarkan ranking ditentukan peringkat 1, peringkat 2, peringkat 3 peringkat 4, dan peringkat 5. Pada siklus kedua ini, kelompok peringkat pertama adalah kelompok B dengan skor yang diperoleh sebanyak 175, peringkat kedua adalah kelompok C dengan skor 140, peringkat ketiga adalah kelompok A dengan skor 135, peringkat keempat adalah kelompok E dengan skor 130, dan peringkat yang terakhir adalah kelompok D dengan skor yang diperoleh sebanyak 100. Guru selanjutnya memberikan hadiah bagi tiap kelompok sesuai dengan peringkat masing-masing kelompok.

Tabel 10. Datar Nilai Siklus II

NO	NAMA TIM	SKOR		TOTAL SKOR
		Ga me	Turna men	
1	A	75	60	135
2	B	75	100	175
3	C	100	40	140
4	D	60	40	100
5	E	70	60	130

Total Nilai	380	300	680
-------------	-----	-----	-----

c. Observasi

Hasil observasi dalam penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus II ini dapat dipaparkan sebagai berikut :

1) Observasi terhadap guru

Observasi terhadap guru dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan pada siklus kedua. Aktivitas guru selama proses pembelajaran pada siklus kedua diawali dengan guru menjelaskan materi pelajaran tetapi tidak secara mendetail hal ini karena guru telah menjelaskannya pada siklus I sehingga guru hanya sekedar mengulas sedikit tentang materi.

Setelah mengikuti kegiatan diskusi guru memulai masuk kepada Game Soal Amplop, pada pelaksanaan game ini guru memonitor kinerja tiap-tiap kelompok, mendorong siswa agar saling terlibat dalam kerjasama kelompok untuk menyelesaikan soal game tersebut, selain memotivasi guru juga memberi kesempatan siswa berdiskusi untuk menyampaikan pendapat dan pemikirannya. Guru melakukan pengamatan kelompok tidak hanya pada beberapa kelompok saja melainkan pada seluruh kelompok. Setelah itu guru meminta setiap siswa

mempresentasikan hasil jawabannya dengan begitu guru dapat mengetahui hasil dari jawaban dari setiap pertanyaan.

Setelah game selesai guru mengadakan *tournament* pada siklus II. Guru pada turnamen ini mengajukan pertanyaan kepada siswa dan mengecek jawaban setiap siswa. Siswa yang dapat menjawab soal dinyatakan berhasil dan dapat mengikuti soal turnamen berikutnya, dan untuk siswa yang salah guru menyatakan gugur.

Pada kegiatan pembelajaran *TGT* siklus II ini dapat disimpulkan bahwa guru mampu menguasai pelaksanaan kegiatan, konsentrasi guru tertuju untuk mengamati jalannya *game* dan *tournament*. Dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II manajemen waktu lebih baik.

2) Observasi terhadap siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan peneliti dimulai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Ketika mengerjakan soal game seluruh siswa saling bertukar pendapat atas pemikiran masing-masing dan membagi tugas dalam mengerjakan soal game. Sehingga saat mempresentasikan hasil jawaban siswa terlihat sangat menguasai materi baik dalam ketepatan menjawab dan penyampaian.

Pada turnamen siswa menggunakan kemampuan berpikir individu untuk menjawab soal, teman sekelompok berperan

sebagai penyemangat karena turnamen ini lebih mengutamakan kecerdasan individu. Siswa terlihat sangat berhati-hati dalam menjawab meskipun waktu menjawab sangat singkat.

Pada observasi siswa siklus II dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran perhatian siswa tertuju pada materi, game dan turnamen. Siswa mampu mengorganisasikan anggota kelompok dengan baik dengan membagi tugas serta saling bertukar pendapat. Sehingga siswa dapat mengerjakan setiap soal dengan lebih cepat.

3) Observasi terhadap keterampilan menulis siswa

Dari hasil pengamatan terhadap keterampilan menulis siswa siklus II, secara umum dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan menunjukkan hasil sebesar 80 %.

Tabel 11. Persentase keterampilan belajar siswa pada siklus I

Perhitungan nilai	Keterampilan belajar siswa
-------------------	----------------------------

$\frac{680}{800} \times 100 \%$	Jadi keaktifan siswa pada siklus I 80 %
---------------------------------	--

Keterangan:

Persentase : $\frac{X}{Y} \times 100\%$

X: Skor Total

Y: Jumlah Skor Maksimal

Pada indikator-indikator keaktifan siswa terlihat mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Pada siklus II siswa terlihat lebih aktif dan antusias dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hal ini terbukti dari indikator keaktifan yang meningkat memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Pada saat dilaksanakan game siswa terlihat terlibat dalam kegiatan diskusi, mengorganisasikan kelompok dan membagi tugas sehingga pada game tersebut telah mencakup keseluruhan dari indikator keaktifan yaitu bertanya, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, interaksi kelompok dan mengemukakan pendapat.

Keterampilan belajar siswa juga terlihat pada pelaksanaan turnamen, dalam turnamen tersebut siswa terlihat lebih meningkatkan semangat kompetisi, suportif dan kepercayaan diri. Pada turnamen siklus II siswa dinilai keaktifan baik dalam kelompok maupun individu.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus ke II dapat disimpulkan telah memenuhi batas kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya sebesar 60 % sedangkan ketercapaian keberhasilan tindakan siklus II mencapai 80 %.

d. Refleksi

Pada pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siklus II, dapat diketahui bahwa melalui metode pembelajaran *TGT* siswa menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru dan siswa lain. Selain itu strategi *TGT* menjadikan siswa lebih aktif untuk bertanya dan mengerjakan tugas. Siswa mampu untuk bekerja dalam kelompok dengan membagi tugas serta mengemukakan ide-ide yang dimiliki kepada kelompok.

Sedangkan manfaat yang diperoleh dalam metode pembelajaran *TGT* adalah kejenuhan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat teratasi dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang biasanya dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya indikator bahwa selama ini siswa merasa bosan dengan metode yang biasa diterapkan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Dari hasil refleksi siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournaments (TGT) merupakan metode belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa dimana biasanya guru yang menjadi pusat pembelajaran tetapi disini siswa belajar untuk menjadi pusat atau pelaksana pembelajaran dan guru hanya menjadi motivator dan pengamat (monitor).

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Pada penelitian ini *TGT* berperan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa sehingga implikasinya prestasi belajar akan meningkat. “Pembelajaran kooperatif menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif, dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa”. (Johnshon & Johnson: 1989).

Keterampilan belajar siswa pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat diketahui dari indikator-indikator keaktifan yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tingkat keberhasilan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap tingkat keterampilan belajar siswa dari siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 10. Indikator Keberhasilan Tingkat Keterampilan Menulis Siswa

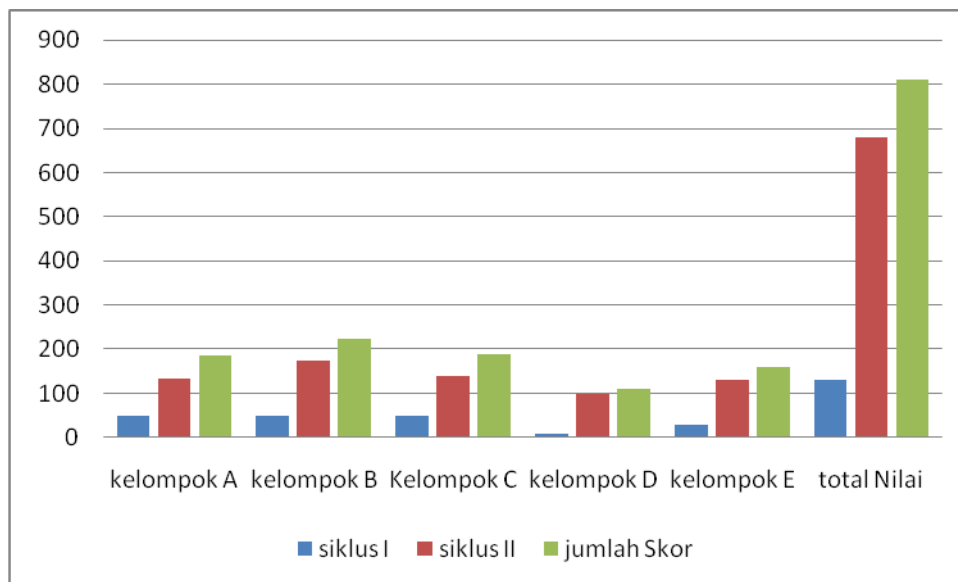
NO	NAMA KELOMPOK	SKOR SIKLUS		JUMLAH SKOR
		I	II	
1	A	50	135	185
2	B	50	175	225
3	C	50	140	190
4	D	10	100	110
5	E	30	130	160
Total Nilai		130	680	810

Sumber : Data hasil penelitian diolah

Dari tabel peningkatan keberhasilan indikator keterampilan penerapan metode pembelajaran kooperatif *TGT* siklus I dapat diuraikan hasil pengamatan peneliti bahwa hasil pengamatan penelitian keterampilan bejajar siswa mencapai 60 %. Sedangkan pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siklus II dapat dilihat hasil pengamatan penelitian keterampilan belajar siswa mencapai 80 %. Pada siklus II dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan sudah dapat terpenuhi.

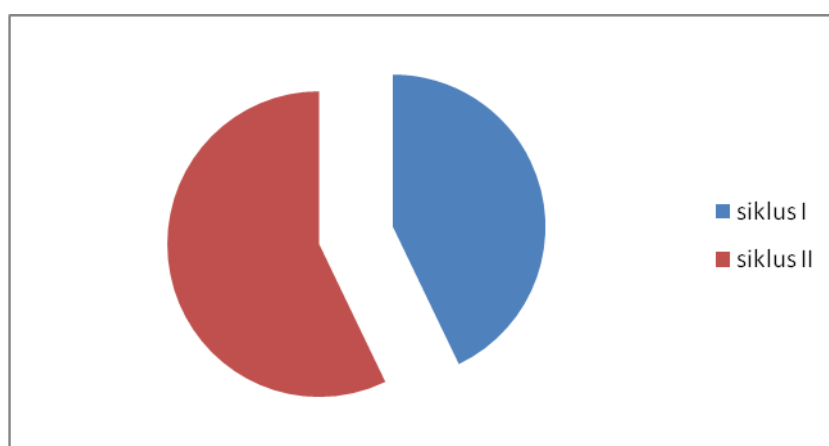
Untuk memperjelas dalam penyajian data, berikut disajikan diagram indikator peningkatan keterampilan belajar siswa dari

siklus I dan siklus II, diagram menunjukkan adanya peningkatan keerampilan belajar siswa dari siklus I dan siklus II :



Gambar 4. Diagram peningkatan indikator keterampilan belajar siswa

Adapun penyajian data Peningkatan Keterampilan Belajar Siswa keseluruhan pada masing-masing siklus dari siklus I dan siklus II lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4. Diagram Peningkatan Keterampilan Belajar Siswa

Dengan demikian penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap tingkat keterampilan belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,8 % sehingga pada siklus II keterampilan belajar siswa dalam pembelajaran *TGT* dapat dikatakan berhasil karena memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya yaitu sebesar 75%. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata keterampilan belajar siswa pada siklus II sebesar 80 %. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa kelas V di SD N Ngetal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar Menulis Aksara Jawa SD N Ngetal kelas V. Melalui pengamatan dan analisis data diperoleh hasil sesuai dengan indikator tingkat keterampilan belajar menulis aksara Jawa yaitu pada siklus I sebesar 60 % dan siklus II sebesar 80 %. Mengalami peningkatan sebesar 20 %.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut.

- a. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, jangan memaksakan untuk menerapkan apabila materi pelajaran tidak sesuai dengan jenis pembelajaran kooperatif *TGT*.
- b. Guru sebaiknya selalu melakukan pengelolaan atau manajemen kelas yang baik, penataan meja kelompok harus teratur karena penataan ruang merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran.

- c. Akan lebih baik lagi jika pada saat menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) yang akan datang guru lebih mempersiapkan *games* dan *tournaments* yang berbeda dan lebih menarik.
- d. Pihak sekolah diharapkan dapat mendorong dan memberikan dukungan kepada guru agar dapat mewujudkan pembelajaran kooperatif dengan memberikan tambahan fasilitas dan sarana yang mendukung untuk kegiatan pembelajaran seperti LCD, ruang kelas yang memadai dan buku-buku referensi yang menunjang materi pelajaran sehingga siswa tidak hanya mengandalkan guru dan modul sebagai sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Anita Lie. (1999). *Metode Pembelajaran Gotong Royong*. Surabaya: Citra Media.
- _____. (2010). *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Harjono, T. 1908. *Prinsip-prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Depdikbud.
- Mangunsuwito. 2002. *kamus Lengkap Bahasa Jawa*. Yrama Widya: Bandung.
- Moleong, J. Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Nojowasito, S. 1970. *Pengantar Sintaksis Indonesia*. Malang: Team Publikasi Ilmiah FKSS-IKIP Malang.
- Padmosoekotjo, S. 1956. *Wewatone Panulisane Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya: Citra Jaya Murti.
- Poerwadarminta, W. J. S. 1937. *Baoesastra Djawa*. Batavia: J. B. Wolters Uit Gevers: Maatschappij N. V. Groningen.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Predana Media: Jakarta.
- Sardiman A. M. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Cooperative Learning Theory, Research And Practice. Terjemahan). Bandung: Nusa Media. Buku asli diterbitkan tahun 2005.
- Tarigan, Henri Guntur. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wina Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenanda Media Grup.

Lampiran 1a

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I

(Siklus I)

Sekolah	: SD N Ngetal
Mata Pelajaran	: Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa
Kelas/Semester	: V/II
Standar Kompetensi	: Mampu mengekspresikan berbagai pikiran, gagasan, pendapat dan perasaan dalam berbagai ragam tulisan melalui berbagai kata kerja, menulis berbagai kata jadian, menulis huruf Jawa dan menulis karangan
Indikator	Siswa dapat mengalihaksarakan kata dari aksara Latin ke dalam aksara Jawa
Alokasi waktu	: 2x35 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat mengalihaksarakan kata dari aksara Latin ke dalam aksara Jawa.

B. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

C. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu	Strategi
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pelajaran dan memeriksa kehadiran siswa. - Guru mengulas secara sekilas pembelajaran yang telah direncanakan. 	5'	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan materi pelajaran. - Guru menerangkan tentang metode <i>Teams Games Tournaments</i> dan aturan permainan. - Siswa membentuk kelompok. - Guru meminta siswa untuk mempelajari materi bersama kelompoknya. - Guru mengadakan “Game Pertanyaan Kelompok” dan turnamen “Cerdas Cermat Kelompok” - Guru memberikan total skor masing-masing kelompok - Guru memberikan penghargaan 	<p>5'</p> <p>5'</p> <p>5'</p> <p>5'</p> <p>30'</p> <p>5'</p> <p>5'</p>	

3.	Penutup - Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran kooperatif <i>TGT</i> dan menutup pelajaran	5'	
----	--	----	--

D. Sumber Belajar

1. Gladhen Basa Jawa V
2. Buku Trampil Basa Jawa 5 terbitan PT Tiga Serangkai

E. Materi Pembelajaran

Lampiran

F. Penilaian Hasil Belajar

Lampiran

....., 20....

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Guru Kelas / Pengampu,

NIP.

NIP.

MATERI PEMBELAJARAN

Nama Aksara	Aksara Pokok	Aksara Pasangan	Pemakaian
Ha	aH	a[rkH[rk\ aréK-arék
na	nNN	nnemNns\ nanem nanas
ca	cC	c[lonCmt\ calon camat
ra	rR.	rgfRbi ragad rabi
ka	kK.....	kpukKps\ kapuk kapas
da	fF.....	d[fosFmel\ dados damel
ta	tT.....	tbetTtu tabet tatu
sa	sS	sbenSsi saben sasi

wa	wW.....	wsisWicr wasis wicara
la	lL...	mnukLn= manuk lanang
pa	pP	p[nnPri panén pari
dha	dD	dnD= Dhandhang
ja	jJ	j=gelJgu= janggal jagung
ya	yP	ykinYekTi yakin yekti
nya	vV	vbutVw nyabut nyawa
ma	mM	mnukMv/ manuk manyar
ga	gG	ggkGlk\ gagak galak
ba	bB	bkulBtik\ bakul bathik
tha	qQ	knQil\ kanthil
nga	zZ.....	njkZ[so ngajak ngaso

a. *Sandhangan Aksara Jawa*

Sandhangan adalah penanda yang dipakai untuk mengulang atau menambah bunyi aksara atau pasangan. *Sandhangan* aksara Jawa berjumlah 12 buah. *Sandhangan* aksara Jawa terbagi menjadi tiga, yaitu.

2. *Sandhangan Swara*

Sandhangan swara berfungsi untuk mengubah bunyi vokal suatu aksara *legena/carakan* jika dipasangkan dengan *sandhangan swara*. *Sandhangan swara* ada 5 buah, yaitu:

a. *Wulu (...i...)*

Wulu dipakai untuk melambangkan vokal *i* dalam suatu kata.

Sandhangan wulu ditulis di atas bagian akhir aksara

Contoh:

siji *siji*

f. *Pepet (.....e.)*

Pepet dipakai untuk melambangkan vokal *ê/ Ē/* di dalam suku kata. *Pepet* ditulis di atas bagian akhir aksara.

Contoh:

seg *sêga*

Pepet tidak dipakai untuk menuliskan suku kata *rê* dan *lê* yang bukan sebagai pasangan. Suku kata *rê* yang bukan pasangan, dilambangkan dengan *pa cerek* dan *lê* yang bukan pasangan, dilambangkan dengan *nga lêlê* X

g. *Suku* (....u)

Suku digunakan untuk melambangkan bunyi vokal *u* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata, atau vokal *u* yang tidak ditulis dengan aksara *swara*.

Contoh:

tuku buku tukubuku

luru kupu lurukupu

h. *Taling* ([...)

Taling dipakai untuk melambangkan bunyi vokal *é* atau *è* yang tidak ditulis dengan *aksara swara é* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata.

Contoh:

réné dhéwé [r[n[d[w

satè s[t

i. *Taling tarung* ([...o)

Taling tarung dipakai untuk melambangkan bunyi vokal “o” yang tidak ditulis dengan *aksara swara “o”* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata.

Contoh:

loro [lo[ro

bodho [bo[do

4. *Sandhangan Panyigeg Wanda*

Sandhangan panyigeg wanda adalah sandhangan yang berfungsi untuk menutup suku kata. Ada 4 jenis *sandhangan panyigeg wanda*, yaitu :

e. *Wignyan (... h)*

Wignyan adalah pengganti *sigegan ha*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *h* penutup suku kata.

Contoh:

gabah gbh

wadhah wdh

f. *Layar (.../....)*

Layar adalah pengganti *sigegan ra*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *r* penutup suku kata.

Contoh:

pasar ps/

kabar kb/

g. *Cecak (....=....)*

Cecak adalah pengganti *sigegan nga*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *ng* penutup suku kata.

Contoh:

jurang jur=

bawang bw=

h. *Pangkon* (....\)

Pangkon digunakan sebagai penanda bahwa aksara yang diberi pasangan *pangkon* itu merupakan aksara mati atau aksara konsonan penutup suku kata.

Contoh:

sikil sikil\

wedhus wedus\

5. *Sandhangan Wyanjana*

Sandhangan Wyanjana merupakan *sandhangan* yang diucapkan bersama huruf yang diberi *sandhangan*. Ada tiga jenis *sandhangan pambukaning wanda*, yaitu:

d. *Pengkal* (....-)

Pengkal berfungsi sebagai pengganti huruf “ya”. *Pengkal* ditulis segaris dengan huruf yang akan diberi *sandhangan*.

Contoh:

kyai k-ai

e. *Cakra* (.....)]

Cakra berfungsi sebagai pengganti huruf “ra”. *Cakra* ditulis segaris dengan huruf yang akan diberi *sandhangan*.

Contoh:

krama k]m

f. *Keret* {.....})

Keret berfungsi sebagai pengganti huruf “re”. *Pengkal* ditulis segaris dengan huruf yang akan diberi *sandhangan*.

Contoh:

kreteg k}teg\

Lampiran 1b

Kelompok A

Games 1 : Pertanyaan Tantangan

kanthil

knQil

sapi

spi

Kelompok B

kupat

kupt

benthik

benQk

Kelompok C

wareg

wreg

kunci

kunCi

Kelompok D

dhuku

duku

panci

pnCi

Kelompok E

nanas

nns

punji

punJi

Lampiran 1c

Turnamen 1 : Cerdas Cermat Kelompok

ganthil

gnQil\

ambles

amBes\

pantek

p[nTk\

krama

k]m

lancip

lnCip\

Lampiran 1d

PENILAIAN HASIL BELAJAR

SIKLUS I

Hasil Game 1

NO	NAMA KELOMPOK	SOAL			SKOR
		1	2	3	
1	A	10	10	20	40
2	B	10	-	-	10
3	C	10	10	20	40
4	D	-	10	-	10
5	E	-	-	20	20
Total Skor		30	30	60	120

Ket.

4 : Soal 1 benar mendapat nilai 10

5 : Soal 2 benar mendapat nilai 10

6 : Soal Tantangan jika dapat menjawab tantangan berturut-turut

Total Skor : 1 + 2 + 3

Hasil Turnamen 1

NO	NAMA KELOMPOK	SOAL						SKOR
		1	2	3	4	5	6	
1	A	-	-	10	-	-	-	10
2	B	10	10	-	-	-	20	40
3	C	-	-	-	-	10	-	10
4	D	-	-	-	-	-	-	-
5	E	-	-	-	10	-	-	10
Total Skor		10	10	10	10	10	20	70

Ket.

7 : Soal no 1-6 benar mendapat nilai 10

8 : Soal turnamen (nilai ganda) apabila menjawab tantangan kelompok lain

Total Skor : 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6

Hasil Siklus I

NO	NAMA TIM	SKOR		TOTAL SKOR
		<i>Game</i>	Turnamen	
1	A	40	10	50
2	B	10	40	50
3	C	40	10	50
4	D	10	-	10
5	E	20	10	30
Total Skor		120	70	180

Ket.

1. Total Skor : Skor *Game* + Skor turnamen

Lampiran 2a

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I

(Siklus II)

Sekolah : SD N Ngetal

Mata Pelajaran : Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa

Kelas/Semester : V/II

Standar Kompetensi : Mampu mengekspresikan berbagai pikiran, gagasan, pendapat dan perasaan dalam berbagai ragam tulisan melalui berbagai kata kerja, menulis berbagai kata jadian, menulis huruf Jawa dan menulis karangan

Indikator Siswa dapat mengalihaksarakan kata dari aksara Latin ke dalam aksara Jawa

Alokasi waktu : 2x35 menit

G. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat mengalihaksarakan kata dari aksara Latin ke dalam aksara Jawa.

H. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

I. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu	Strategi
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pelajaran dan memeriksa kehadiran siswa. - Guru mengulas secara sekilas pembelajaran yang telah direncanakan. 	5'	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan materi pelajaran. - Guru menerangkan tentang metode <i>Teams Games Tournaments</i> dan aturan permainan. - Siswa membentuk kelompok. - Guru meminta siswa untuk mempelajari materi bersama kelompoknya. - Guru mengadakan “Game Soal Amplop” dan turnamen “Cerdas Cermat Barisan” - Guru memberikan total skor masing-masing kelompok - Guru memberikan penghargaan 	<p>5'</p> <p>5'</p> <p>5'</p> <p>5'</p> <p>30'</p> <p>5'</p> <p>5'</p>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan menutup pelajaran 	5'	

J. Sumber Belajar

1. Gladhen Basa Jawa V
2. Buku Trampil Basa Jawa 5 terbitan PT Tiga Serangkai

K. Materi Pembelajaran

Lampiran

L. Penilaian Hasil Belajar

Lampiran

....., 20....

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Guru Kelas / Pengampu,

NIP.

NIP.

MATERI PEMBELAJARAN

Nama Aksara	Aksara Pokok	Aksara Pasangan	Pemakaian
Ha	aH	a[rkH[rk\ aré-k-aré
na	nNN	nnemNns\ nanem nanas
ca	cC	c[lonCmt\ calon camat
ra	rR.	rgfRbi ragad rabi
ka	kK.....	kpukKps\ kapuk kapas
da	fF.....	d[fosFmel\ dados damel
ta	tT.....	tbetTtu tabet tatu
sa	sS	sbenSsi saben sasi
wa	wW.....	wsisWicr wasis wicara
la	l		mnukLn=

	L...	manuk lanang
pa	pP	p[nnPri panén pari
dha	dD	dnD= Dhandhang
ja	jJ	j=geIJgu= janggal jagung
ya	yP	ykinYekTi yakini yekti
nya	vV	vbutVw nyabut nyawa
ma	mM	mnukMv/ manuk manyar
ga	gG	ggkGik\ gagak galak
ba	bB	bkulBtik\ bakul bathik
tha	qQ	knQil\ kanthil
nga	zZ.....	njkZ[so ngajak ngaso

b. Sandhangan Aksara Jawa

Sandhangan adalah penanda yang dipakai untuk mengulang atau menambah bunyi aksara atau pasangan. Sandhangan aksara Jawa

berjumlah 12 buah. Sandhangan aksara Jawa terbagi menjadi tiga, yaitu.

3. *Sandhangan Swara*

Sandhangan swara berfungsi untuk mengubah bunyi vokal suatu aksara *nglegena/carakan* jika dipasangkan dengan *sandhangan swara*. *Sandhangan swara* ada 5 buah, yaitu:

a. *Wulu (...i...)*

Wulu dipakai untuk melambangkan vokal *i* dalam suatu kata.

Sandhangan *wulu* ditulis di atas bagian akhir aksara

Contoh:

siji *siji*

j. *Pepet (.....e.)*

Pepet dipakai untuk melambangkan vokal *ê/ Ē/* di dalam suku kata. *Pepet* ditulis di atas bagian akhir aksara.

Contoh:

segsep *sêga sêpa*

Pepet tidak dipakai untuk menuliskan suku kata *rê* dan *lê* yang bukan sebagai pasangan. Suku kata *rê* yang bukan pasangan, dilambangkan dengan *pa cerek x* dan *lê* yang bukan pasangan, dilambangkan dengan *nga lêlê X*

k. *Suku* (....u)

Suku digunakan untuk melambangkan bunyi vokal *u* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata, atau vokal *u* yang tidak ditulis dengan aksara *swara*.

Contoh:

tuku buku *tukubuku*

l. *Taling* ([...])

Taling dipakai untuk melambangkan bunyi vokal *é* atau *è* yang tidak ditulis dengan *aksara swara é* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata.

Contoh:

réné dhéwé [r[n[d[w
satè s[t

m. *Taling tarung* ([...o])

Taling tarung dipakai untuk melambangkan bunyi vokal “o” yang tidak ditulis dengan *aksara swara “o”* yang bergabung dengan bunyi konsonan di dalam suatu suku kata.

Contoh:

loro [lo[ro
bodho [bo[do

6. *Sandhangan Panyigeg Wanda*

Sandhangan panyigeg wanda adalah sandhangan yang berfungsi untuk menutup suku kata. Ada 4 jenis *sandhangan panyigeg wanda*, yaitu :

i. *Wignyan* (... h)

Wignyan adalah pengganti *sigegan ha*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *h* penutup suku kata.

Contoh:

gabah gbh

wadhah wdh

j. *Layar* (.../....)

Layar adalah pengganti *sigegan ra*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *r* penutup suku kata.

Contoh:

pasar ps/

kabar kb/

k. *Cecak* (....=....)

Cecak adalah pengganti *sigegan nga*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *ng* penutup suku kata.

Contoh:

jurang jur=

bawang bw=

l. *Pangkon* (.....\)

Pangkon digunakan sebagai penanda bahwa aksara yang diberi pasangan *pangkon* itu merupakan aksara mati atau aksara konsonan penutup suku kata.

Contoh:

<i>sikil</i>	sikil\
<i>wedhus</i>	wedus\

7. *Sandhangan Wyanjana*

Sandhangan Wyanjana merupakan *sandhangan* yang diucapkan bersama huruf yang diberi *sandhangan*. Ada tiga jenis *sandhangan pambukaning wanda*, yaitu:

g. *Pengkal* (....-)

Pengkal berfungsi sebagai pengganti huruf “ya”. *Pengkal* ditulis segaris dengan huruf yang akan diberi *sandhangan*.

Contoh:

<i>kyai</i>	k-ai
-------------	------

h. *Cakra* (.....)]

Cakra berfungsi sebagai pengganti huruf “ra”. *Cakra* ditulis segaris dengan huruf yang akan diberi *sandhangan*.

Contoh:

<i>krama</i>	k]m
--------------	-----

i. *Keret* (.....})

Keret berfungsi sebagai pengganti huruf “re”. *Pengkal* ditulis segaris dengan huruf yang akan diberi *sandhangan*.

Contoh:

kreteg k}teg\

Lampiran 2b

Soal Game 2 : Soal Amplop

AMPLOP 1

1. caraka
2. darma
3. prelu
4. siji

crk
d/m

p~lu

siji

AMPLOP 2

6. wanara
7. pamit
8. brutu
9. sawi

wnr

pmit\

b)tu

swi

AMPLOP 3

1. pawana
2. gupak
3. krasa
4. goni

pwn

gupk\

k]s

[goni

AMPLOP 4

1. wahana
2. mangan
3. krawit
4. geni

wan

mzn\

k]wit\

geni

AMPLOP 5

1. dahana
2. salak
3. lenga
4. watu

dan

slk\

Xz

wtu

Lampiran 2c

Turnamen 2 : Cerdas Cermat Barisan

SESI 1

gerah

gerh

ambal

amBl\

ganti

gnTi

SESI 2

kurma

ku/m

prahu

p]au

kendhang

kenD=

SESI 3

bangkong

b=[k=o

kopyah

[kop-h

semboja

se[mBoj

SESI 4

nangka

n=k

mori

[mori

lonthong

[lo[nQ=o

SESI 5

pinten

pinTen\

pitik

pitik\

kondhe

[ko[nD

Lampiran 2d

**PENILAIAN HASIL BELAJAR
SIKLUS II**

Hasil Game 2

NO	NAMA KELOMPOK	SOAL					SKOR
		1	2	3	4	5	
1	A	20	20	15	20	-	75
2	B	20	20	15	20	-	75
3	C	20	20	20	20	20	100
4	D	20	15	10	20	-	60
5	E	20	20	10	20	-	70

Total Skor	100	95	70	100	20	380
------------	-----	----	----	-----	----	-----

Ket.

6 : Soal no 1-4 benar mendapa nilai 10

7 : Soal 5 bonus nilai jika dapat menjawab sol 1-4 dengan benar

Total Skor : Skor Soal 1 + 2 + 3 + 4 + 5

Hasil Turnamen 2

KELOMPOK A

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	SR			v													20
2	SAI		v														20
3	RA																-
4	ARF																-
5	GUF	v															20
Total Skor Kelompok A																	60

KELOMPOK B

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	MI																-
2	ER				v								v				40

3	AG					v	v		v								60
4	DW																-
5	UMM																-
Total skor kelompok B																	100

KELOMPOK C

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	HER							v									20
2	RI									v							20
3	NU																-
4	YA																-
5	NI																-
Total skor kelompok C																	40

KELOMPOK D

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	RA																-
2	BAY																-
3	RIZ											v					20
4	ANGG										V						20
5	ALI																-
Total skor kelompok D																	40

KELOMPOK E

No	NAMA	SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	MAS													v			20
2	DIM														v		20
3	AM																-
4	ALLY																-
5	DON															v	20
Total skor kelompok E																	60

Ket:

1. Tanda v : nilai skor 20 poin
2. Benar mendapat nilai 20 dan dapat melanjutkan turnamen, jika salah atau tidak menjawab akan dianggap gugur.
3. Nilai individu masing-masing siswa dan dimasukkan dalam nilai akhir kelompok

Hasil Skor Meja Turnamen

NO	NAMA KELOMPOK	TOTAL SKOR
1	A	60
2	B	100
3	C	40
4	D	40
5	E	60
Total Skor		300











Star total nilai = 175

Kelompok B

1. MI
2. ER
3. AG
4. DW
5. UMM

Gamer 2 Amplop

1. Wanara = 101 1011 20

2. pamit = 11 11 1011 20

3. brutu = 1011 1011 15

4. sawi = 101 101 20

75

Turunan 2 Cerdas Gernat Bahan

4. kurma = 101 101 20

5. prahu = 101 101 2

6. kerdang = 101 101 2

8. kopyah = 101 101 2

12. lonthang = 101 101 2

100

Skor total: 135

Kelompok A

1. SR
2. SAI
3. PA
4. APF
5. GUF

Game 2 Amplop

1. caraka လာကကော 20

2. darma လာဒါ 20

Nilai: 75

3. prelu လာမု 15

4. siji လာလီ 20

5.

Tiramen 2 Cerdas Cermat Barisan

1. gerah လာက 20

Nilai 60

2. ambal လာမု 20

3. ganti လာက 20

Kelompok B

1. MI
2. ER
3. AS
4. DW
5. UMM

Game 1 Pertanyaan Tantangan

1. Kupat = $\frac{10}{10}$ 10

2. Bentik = $\frac{10}{10}$ 10

Turnamen 1 Cerdas Cermat Kelompok

1. genthil = $\frac{10}{10}$ 10

2. ambler = $\frac{10}{10}$ 10

$$\text{Nilai} : 10 + 10 = 20$$

$$\begin{array}{r} 20 \\ 20 \\ \hline 40 \end{array}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor total} &= 10 + 40 \\ &= \boxed{50} \end{aligned}$$

Kelompok A

1. SR
2. SAI
3. PA
4. ARF
5. GUF

Games 1 Pertanyaan Tantangan

1. Konthil

ကံ ကံ ကံ ကံ

10

2. Sapi

ဇာဇာ

10

Nilai : $10 + 10 = 20$
benar

20
20

Turnamen 1 Cerdas Cermat Kelompok

3. pantek

ပံ ပံ ပံ ပံ ပံ

10

Skor total $10 + 10 = 20$